COMIQUEANDO

#16 OCTUBRE 1995
COMIQUEANDO
AÑO 2 $6

=LordGrood=
-Ywing-

El bajo mundo de los
VILLANOS DC

Reportajes a
PETER DAVID y
ARIEL OLIVETTI

Y un comic de
CYBERSIX

TODO SOBRE LOS
CABALLEROS
DEL ZODIACO

TENES QUE VENIR

GAIA

- Un mundo nuevo en materia de comics.
- Encontrá todas las revistas americanas, todas las semanas al mejor precio.
- Además la mayor variedad en juegos de rol y figuras de plomo.
- También videos, remeras, posters y mucho más.
- Te esperamos de lunes a jueves de 11^{30} a 21^{30}, los viernes y sábados hasta las 22^{30} Ahora también abrimos los domingos.

GALLO 1639 tel. 821-7653.

(Santa Fe al 3000)

EN EL SALON DE LA JUSTICIA

Editorial de Andrés Accorsi

Hola, cómo va! Qué lo tiró, ya casi se nos va otro año! Cómo pasa el tiempo! Y bueh, ¿qué se le va'cer? Terminado el párrafo titulado "Comentarios Insulsos de Tacheros y Comadres", vamos a un temita. Una pregunta que supuse que nos harían muy a menudo en el Correo o en el Oráculo es esta: ¿Cómo demonios se hace la Comiqueando?. Si no te interesa la respuesta, da vuelta la página. Si te interesa, quedate que te explico. (Qué interactivo viene esto, man!) Cada número de Comiqueando nace mientras se está preparando el anterior. La página que dedicamos todos los números a contarles qué traerá el próximo, nos obliga a pensar la revista unas seis o siete semanas antes de que salga. Ahí nos sentamos Diego y yo y, en base a las cartas, a las propuestas de todo el staff, a sugerencias de amigos y a nuestro parecer, decidimos qué notas vamos a publicar, qué secciones van a aparecer y cuántas páginas va a ocupar cada cosa. Después fijamos la fecha de salida de la revista y a partir de ahí la cuenta se hace para atrás. Si queremos estar en los kioscos el 4 de Octubre, tenemos que estar en imprenta seis días hábiles antes, el 26 de Septiembre. Eso significa que, para que nuestros diseñadores puedan trabajar como corresponde, tenemos que tener todo el material entregado para el 18 de Septiembre, como máximo. Pero claro, para que no se amontone todo, dividimos el material en tres entregas: la del 18, la del 11 y la del 4 de Septiembre.

En la primera entrega, solemos incluir el material que no requiere actualidad: el Correo, el Anarkomix, X-Men, la Verdulería y por ahí, alguna nota. La segunda entrega suele consistir de Cebamiento Infinito, las notas más largas, Pantallazos, Los Rescatadores, el o los índices y esta sección. Para la última entrega, dejamos alguna nota de último momento, la Mesa Redonda, la Agenda y los Clips.

Ni bien cumplimos con la tercera entrega, nos ponemos a armar la parte de la revista que no se basa en los textos, sino en las imágenes. Elegimos el capítulo de Cyber, apuramos a los dibujantes para que entreguen las tapas y el Comic de Nunca y confirmamos los espacios de los auspiciantes. Esta etapa (en la que el material pasa por manos de peliculeros, coloristas y fotocromistas) tiene que terminar, en lo posible, el 25 de Septiembre, para dedicarle el día 26 a la corrección final que hacemos junto al equipo de diseño.

Con todo aprobado, el mismo 26 unimos los textos (ahora impresos en vegetales) con las películas del resto de la revista y el paquete completo (con una mini-revistita en papel trucho que explica en qué orden van las páginas) vuela con rumbo a la imprenta, donde la gente de Acme espera ansiosa el material y nos verduguea con justa razón porque: A) siempre llegamos tarde y B) hacer la revista flip es la pesadilla de cualquier imprentero.

Los vegetales y las películas se copian en chapas, las chapas bañadas en tinta entran en contacto con el papel y esos kilos de celulosa otrora vírgenes son ahora 3000 Comiqueando desarmadas. Pero la gente y las máquinas de Acme pronto se encargan de doblar, cortar y abrochar las páginas y esos enormes pliegos de papel se van convirtiendo en pilones de revistas, que luego los chicos de Trapacs nos ayudan a distribuir por la ciudad.

Para cuando sale el número, nosotros ya estamos trabajando en el siguiente, el cual diseñamos en nuestras cabezas en el momento de entregar el aviso que anuncia el próximo número, es decir, alrededor del 20 de Septiembre. Como verás, una revista mensual no tiene nunca un minuto de paz.

Y así, de a poquito, el esfuerzo sumado de toda esa gente que aparece en el staff, más el esfuerzo de la imprenta, la distribuidora, nuestro peliculero Gabriel Galán y nuestros fotocromistas de Gamacrom, termina dando por resultado la revista que tenés en tus manos. Y ese detalle final, el hecho de que vos estés leyendo esto, es lo que hace que todo ese esfuerzo valga la pena. Les dedico este número a todos los que ponen su profesionalismo y su talento a disposición de este, el esfuerzo más ciclópeo y más lindo que hice en mi vida.

Gracias a todos por estar ahí y los espero el mes que viene...en el Salón de la Justicia.

SECCIONES

3: EN EL SALON DE LA JUSTICIA. Editorial de Andrés Accorsi.

5: HISTORIETIPOS. Gustavo Sala se mofa de otro ejemplar de la fauna comiquera. Seguimos sumando enemigos!

6: COMIC CLIPS. Todas las primicias del mundo, Ojo al Piojo y la ya consagrada Agenda Argenta.

16: PANTALLAZOS. Fernando García nos lleva a recorrer el mundo de los multimedia, siguiendo a nuestros personajes favoritos.

17: EL COMIC DE NUNCA ACABAR. Hoy: Emiliano Migliardo.

19: CYBERSIX. Otra fabulosa aventura inédita de la despampanante heroína de Trillo y Meglia.

32: LA VERDULERIA. El Dr.Müle sigue repartiendo palos a diestra y siniestra, en la sección letal de la revista.

NOTAS

10: BAJO EL SIGNO DEL EXITO Pablo Rivas y Daniel Acosta, dos cráneos del fanzine Ran, nos cuentan absolutamente todo acerca del boom del momento, los Caballeros del Zodíaco.

33: X-MEN, SOLO PARA X-PERTOS Decimosexta entrega del informe más largo jamás escrito sobre el supergrupo mutante de la Marvel.

INDICE

Comiqueando es una publicación mensual de Comiqueando Press.
Envíos a: Av.Forest 536, piso 8, of.43, CP 1427, Buenos Aires, Argentina.

Todos los personajes, logotipos, fotos e ilustraciones que integran el presente número son Copyright de sus respectivos autores, agencias y/o syndicates. Todas las colaboraciones (notas, historietas, etc.) son Copyright de sus respectivos autores.

Registro Nacional de la Propiedad Intelectual: en Trámite. Comiqueando es marca registrada (N de Título 1.317.726). Impresa en los Talleres Gráficos Acme. Distribuye en Capital: Trapacs, Balcarce 458, 1 piso. Y al que pesquemos comprando un albumcito de Vid, le hacemos leer las Obras Completas de Pablo Taranto. OCTUBRE de 1995.

HEY! FANÁTICOS DE LOS CUADRITOS, ACÉRQUENSE UN CACHO AL MISTERIO MUNDO DEL...

CRITICO DE COMICS

EL CRITICO DE COMICS QUE NO TUVO INFANCIA

ANDRESITO, ANDRESITO, ¿QUÉ VAS A SER CUANDO SEAS GRANDE?

CRÍTICO DE COMICS!!

¡TE DIJE QUE NO LE COMPRÉS MÁS ESAS REVISTAS DE PORQUERÍA!!

I ♥ CONDORITO

HABIADONDEPUEDUS DE VIÑETUS

EL CRITICO DE COMICS SE DIVIERTE...

QUÉ HACÉS, SWAMP-THING!!

EL CRITICO DE COMICS SE METE...

PÓNGALE PLENO A ESE FONDO QUE LE REALZA LA FIGURA...

NADA DE ESTO ES VERDAD, SEÑORES...

X-MEN

COMICS

PORNO

ANAL SEX!!!

CANTIDAD DE CRÍTICOS DE COMICS EN LA ARGENTINA HOY

EY! NO SE PREOCUPEN... TODAVÍA ME QUEDAN LOS DEDOS DE LOS PIES!

REVISTAS DE COMICS ERÓTICOS SADOMASOQUISTAS Y BLA BLA BLA QUE EL CRÍTICO DEBERÁ LEER, LEER, LEER... Y LEER PARA LUEGO "CRITICAR"

DIBUJOS & DIBUJOS: © GUSTAVO "SALA" '95

OTRO CRÍTICO DE COMICS

YES!!!

EL CRITICO DE COMICS ORGANIZA CHARLAS

PASEN!! DAMAS Y CABALLEROS!!! POR SÓLO CINCO PESITOS LE CONTAMOS LA VERDADERA HISTORIA DE MAFALDA...

HOY ☆☆☆ CONFERENCIA "EL COMIC DA NUNCA ACABAR... ¿NO ACABARÁ NUNCA?!!"

KRAZY KAT

EL CRITICO DE COMICS SE INSERTA EN LOS MEDIOS

¿NO LE INTERESA UNA COLUMNA DE INFORMACIÓN "MARVEL-DC"?

REVISTA "Universo FINANCIERO del EconoMista"

¡EH?!

EDITOR

EL CRITICO DE COMICS DA CHARLAS...

BUENO... Y A MAFALDA NO LE GUSTABA NADA LA SOPA... EEEH...

DOBAL'S FAN CLUB

FUERA!

BUÚ

ESTO ES UN PLOMO!!

QUIERO MI DINERO!!

DURA LA VIDA DEL CRÍTICO DE COMICS!!

Historietipos ■ Gustavo Sala

COMICRAIA

Premios en Italia

La ANAF (Asociación Nacional Amigos del Fumetti) de Italia, dio a conocer recientemente a los galardonados con el premio que lleva el nombre de la asociación. Los miembros de ANAF eligieron por votación a los siguientes artistas: Moreno Burattini (Mejor Guionista), Bruno Brindisi (Mejor Dibujante), Hugo Pratt (Mejor Artista Integral), Miki e Blek (Mejor Iniciativa Editorial), Brise de Mer (Mejor Album) y Graziano Origa (Mejor Crítico). Por otra parte, un jurado especial integrado por algunos socios de la ANAF, entregó el premio especial Albertarelli a estos artistas: Stefano Voltolini (autor de la serie Leo & Aliseo para Il Giornalino), Claudio Villa (portadista de Tex), Marcello Toninelli (creador de Shanna Shokk), Luciano Bottaro (humorista), Lino Jeva (dibujante de varias series de aventuras, como Forza John!), Gianni Bono (crítico y autor del libro Guida al Fumetto Italiano), Luigi Bona (crítico y autor del libro Catalogo del Fumetto Italiano) y Gian Luigi Bonelli (editor, guionista y creador del popular Tex Willer). Por si sirve de algo, aclaramos que estos premios fueron decididos antes de que se produjera el fallecimiento de Hugo Pratt. **(A.A.)**

Lo prometido es deuda

Esta vez sí, les presentamos la nómina completa de los Premios Harvey otorgados este año por críticos y profesionales de los EEUU. Los galardonados fueron: Alan Moore: Mejor Guionista, por From Hell. Mike Mignola: Mejor Dibujante, por Hellboy. Jeff Smith: Mejor Artista Integral, por Bone. Al Williamson: Mejor Entintador, por Spider-Man 2099. Todd Klein: Mejor Letrista, por Sandman. Steve Oliff y Olyoptics: Mejor Colorista, por Spawn. Chris Ware: Autor Revelación, por Acme Novelty Library. From Hell: Mejor Serie. Acme Novelty Library: Mejor Serie Nueva. Marvels N.4: Mejor Número Unitario. Dark Horse Presents: Mejor Antología. Our Cancer Year: Mejor Album. Marvels: Mejor Album Recopilatorio. Druuna, Carnívora: Mejor Edición de Obra Extranjera. Calvin & Hobbes: Mejor Tira para la Prensa. Hemos cumplido. Felicitaciones a todos. **(Mr.M.)**

La publicidad al rescate

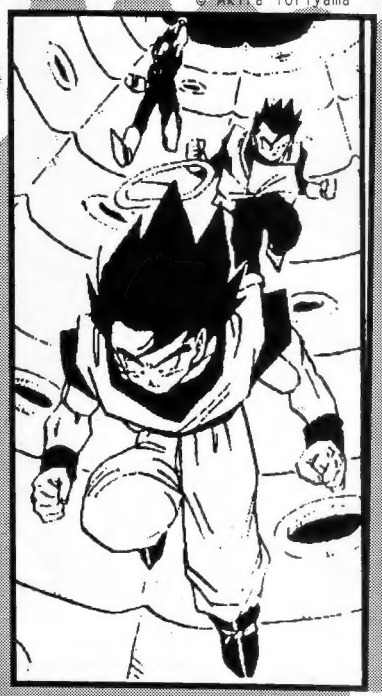
Cuenta la leyenda que allá por 1992, el prestigioso historietista alemán Gregor Hoffman había concluído su graphic novel titulada Victor Skoff. Larga, compleja, ambientada en la Primera Guerra Mundial, con un dibujo innovador y excelentes comentarios de la crítica, Victor Skoff era motivo de muchas felicitaciones, pero de igual cantidad de rechazos por parte de los editores alemanes que, como cualquier editor, prefirieron ir a lo seguro. Tanto que Hoffman se resignó a archivar a Viktor en un cajón y dedicarse a otra cosa. Pero apareció en escena un amigo de Hoffman, dueño de una comiquería de Hannover, que propuso la solución. Hoffman rediseñaría varias viñetas para incluir carteles de publicidad de los cigarrillos West y, a cambio, la empresa pondría la plata para financiar la edición. Parece mentira, pero funcionó. Y ojalá siente precedente ya que, según los especialistas alemanes, Viktor Skoff es uno de los comics más significativos producidos en ese país. Y pensar que casi se lo pierden...
(A.A.)

© Gregor Hoffman

La ultima bola

"Sigan tan bien como Gokuh y sus amigos. Yo también lo haré. Durante mucho tiempo han leído con afición Dragon Ball y les estoy muy agradecido. Me han animado hasta el final. Muchas gracias! La verdad es que ya lo había decidido hace bastante tiempo, pero han ocurrido varias cosas, así que perdónenme por lo inesperado del anuncio. Este manga se ha terminado. Naturalmente pido perdón a todos los fans, lo siento mucho. A partir de ahora, después de descansar un tiempo, creo que me dedicaré a realizar una obra completa,

sin prisas y con calma. Ya verán, creo (supongo) que será interesante, así que espero la disfruten! Bueno, hasta ese día les digo gracias. Y adiós". Con estas palabras publicadas en Shonen Jump N.25, Akira Toriyama puso punto final (después de 10 años de trabajo) a Dragon Ball, la obra responsable por la irrupción definitiva del manga en los países occidentales de habla hispana. A pesar de mi alegría (y para consuelo de sus millones de seguidores), las andanzas de Dragon Ball continuarán en la TV, los OVA y el cine. Que no todas son rosas y que el merchandising todo lo logra. **(F.G.)**



mexicomics

Nuestros amigos de la editorial mexicana Antea se lanzan a competir con las horrendas ediciones de Vid publicando el N.0 de la revista Ka-Boom!, un mensuario de 68 páginas a todo color que reúne unas diez historietas de distintos autores aztecas. Las hay de superhéroes, de aventuras, de espada y brujería, de ciencia-ficción con toques manguescos (robots gigantes que se transforman y todo eso) y hasta una historieta cómica del gran Sergio Aragonés. Lo mejorcito: Oscar González Loyo, Francisco Herrera y un Ricardo García que no es el hermano de nuestro Bicho, pero la tiene clara. Gracias, chamacos, y suerte! **(Mr.M.)**

distribuyendo confusion

El caos de las distribuidoras americanas se extiende, como era lógico, a las editoriales. Después de largas roscas, Dark Horse siguió los pasos de la DC y firmó exclusividad con Diamond, al igual que Image, Wizard y Acclaim/Valiant. Capital City, por su parte, sigue reduciendo el volúmen de su catálogo de novedades, pero logró la exclusividad de Viz (la principal editorial de manga de los EEUU), Kitchen Sink (la editorial de From Hell) y Fantagraphics (la de Hate, Eightball y Love & Rockets). Todo parece indicar que la subsistencia de Capital City en el mercado tiene los días contados y los editores que se asociaron con esta empresa no ocultan la posibilidad de que sus editoriales caigan junto con la distribuidora que perdió en sólo seis meses el 85% del mercado. Esperemos que eso no suceda, porque sería una pena quedarnos sin Hate para que Marvel pueda seguir vendiendo Fantastic Force a un dólar con cincuenta.
(A.A.)

OJO al piojo

•**AKIRA**, la mega-saga de Otomo, volvió con todo y sus últimos episodios se están publicando en simultáneo en España y en EEUU. Los acontecimientos se precipitan, arde Neo-Tokio y los cebados quieren más!

•**ASKANI' SON**, la miniserie mutante que es secuela de The Adventures of Cyclops & Phoenix debuta el mes que viene. Escribe Gerard Jones y dibuja Gene Ha, el equipo de la impactante miniserie de Oktane.

•**BLACK CANARY** tiene traje nuevo y lo estrena en Birds of Prey, un especial que comparte con Barbara "Oracle" Gordon. Escribe Chuck Dixon y dibuja Gary Frank, aquel que la rompía dibujando a Hulk.

•**CAPTAIN MARVEL**, o más precisamente su hijo, el ex-Legacy, tiene desde este mes su propia serie, escrita por Fabián Nicieza y dibujada por Ed Benes. Sólo para cebados de la onda cósmica marveliana.

•**CEREBUS** llega al N.200. La genial creación de Dave Sim, cuya saga termina en el N.300, ha cumplido dos tercios de su espectacular carrera. Además es un gran momento para engancharse con la serie.

•**CYBERNARY**, la guerrera que protagonizaba los segmentos flip del comic de Deathblow tiene ahora su propia miniserie, con guión de Steve Gerber y dibujos de Jeff Rebner. Masa y buenas perras a granel!

•**FANTASTIC FOUR** se incorpora a la línea 2099 con su formación original y un equipo creativo integrado por Karl Kesel y Rick Leonardi. El N.1 viene con portada de cromo, como para justificar los $ 3.95 de tapa.

•**JOKER** protagoniza el mes que viene su propia graphic novel titulada Devil's Advocate donde, obviamente, Batman moja el pancito.Escribe Chuck Dixon y dibuja Graham Nolan, el equipo de Detective Comics.

•**HELLBOY:** The Wolves of St.August, la saga en blanco y negro que apareciera serializada en Dark Horse Presents y Cimoc, sale ahora en un librito de 48 páginas con tapa nueva de Mignola y todo. A él!

•**HULK** protagoniza un álbum titulado Savage Hulk que reúne trabajos de Peter David, Dave Gibbons, Sam Kieth, Matt Wagner y William Messner-Loebs entre otros nombres grossos. No te lo pierdas.

•**MISTER MIRACLE** vuelve en una nueva serie mensual. El gutonista Kevin Dooley y el dibujante Steve Crespo prometen muchas sorpresas para los fans de este gran personaje del Rey Kirby. Guarda, que se escapa.

•**PHOENIX**, la entidad maligna que poseyera a Jean Grey tampoco murió en la X-Men N.137. Ahora resucita en una saga que recorrerá los poquitos títulos que le quedan al otrora prometedor UI traverse. Ufff!

•**POWERS THAT BE** es el primer lanzamiento de la editorial Broadway, el nuevo intento capitaneado por el polémico Jim Shooter. El N.1 presenta dos historias: la de Star Seed y la de Fatale, otra perra de aquellas.

•**SEEKERS** es una nueva serie de Vertigo, escrita por J.M.De Matteis y dibujada por Glenn Barr. La onda viene muy esotérica, con muchas revelaciones cósmicas y cosas por el estilo. Pegale una hojeada.

•**SIN CITY** vuelve a la carga con un unitario titulado Silent Night y protagonizado por el inolvidable Marv. Y para muy pronto se espera la recopilación de The Big Fat Kill. Miller, más grosso que nunca.

•**STAR TREK** se despide pronto de los comics, ya que a fin de año caducan las licencias de DC y Malibu. Todavía no se sabe a qué empresa otorgará la Paramount el permiso para continuar adaptando las exitosas andanzas de Kirk, Picard y familia.

•**WOLVERINE** llega a los kioscos argentos con su propia serie. El N.1 de la edición local coincide con el N.40 de los yankis y es el comienzo de una saga escrita por Larry Hama y dibujada por Marc Silvestri.

•**YOUNGBLOOD** y los demás títulos de la línea Extreme serán parte de una saga llamada Babewatch, en la que todos los héroes varones se convierten en pulposas heroínas. Una más para el prontuario del amigo Rob.

AGENDA ARGENTA

¿QUE LEEMOS?

O NO: LA LEYENDA CONTINUA

Intentando hallar en mi hueca cabeza una palabra para definir a la nueva O No..., de repente encontré la precisa: Completa. Todos los que hacen esta revista saben lo que quieren ofrecer y

© Mariano D'Angelo

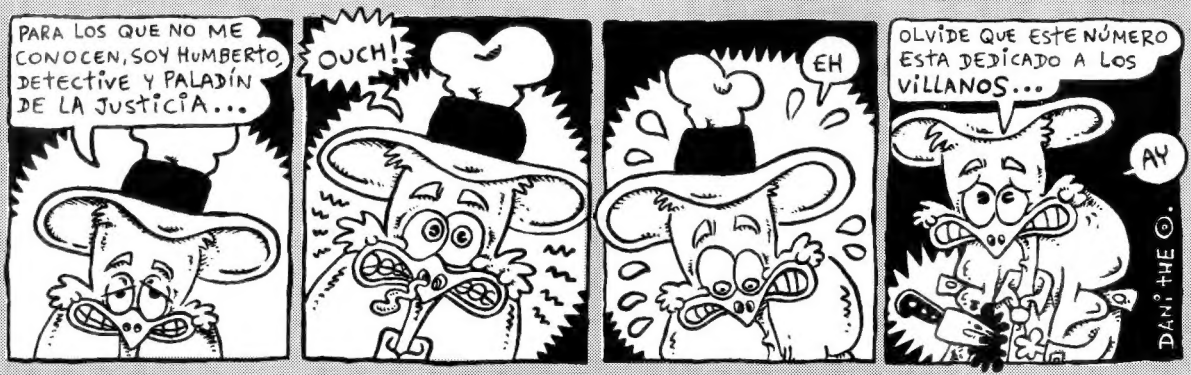
muestran una gran experiencia a la hora de concretarlo. Notas de información y análisis, historietas, data, fotos, crítica, ilustraciones, todo plasmado con evidente profesionalismo. La variedad de estilos en las historietas, su solidez y su fuerza hacen que la O No..., esa ilustre pionera de la movida subte argentina, resulte totalmente recomendable para todo tipo de paladares. Es muy grato para mí (vejete de 27) corroborar nuevamente que la calidad de Ottoyonsonh, Mariano D'Angelo, Waquero y demás hacedores de este N.5, sigue vigente y sorprendiendo. Entre todos sostienen fieramente un estilo de publicación y un alto nivel a lo largo de 38 páginas (y una excelente tapa) de esta revista. Así que, estén atentos, alegres parvulillos. Estamos ante el regreso de un clásico. No lo pierdan de vista. **(H.B.)**

A TODO ROL

Así como Comiqueando es el medio imprescindible para todo buen cebado del comic, la Revista de qué? es el pan nuestro de cada día para todos los cebados de los Juegos de Rol. La edita la gente de Juegos de Qué, que algo entiende de estos temas, y trae una verdadera masa de data, módulos para jugar, recomendaciones muy piolas, investigaciones y un par de secciones en son de joda que no tienen desperdicio. El último número hasta ahora es el 11, donde se destaca la adaptación del Cyberpunk para crear historias ambientadas en la Argentina del 2025. Imperdible. Si no les alcanza con las columnas de Juegos de Rol de Cebamiento Infinito, consigan la Revista de qué?, que

Lisandro Berenguer, Juan "Protocultura" del Compare y otros roleros de pura cepa los van a sorprender con una revista muy bien hecha.
(Mr.M.)

Humberto Pollo — **por Dani the O**


PARA LOS QUE NO ME CONOCEN, SOY HUMBERTO, DETECTIVE Y PALADÍN DE LA JUSTICIA...
OUCH!
EH
OLVIDE QUE ESTE NÚMERO ESTA DEDICADO A LOS VILLANOS...
AY
DANI THE ©.

VOLVIO LA GRATAROLA

Desde La Plata nos llega el N.2 de La Gratarola, la muy buena propuesta capitaneada por Edu Molina y su banda. Este número cuenta con una linda historia firmada por Taladro, una doble página impresionante de Max Cachimba (Volvé, Max! Te perdonamos!), dos paginitas del Maestro Sanyú adaptando un relato de Piglia, un cuento tanguero muy bien ilustrado por Max Luchini, una excelente historia del Detective Dante, una creación de David Nahón y Edu Molina que, por lo menos a mí, me convence mucho más que Animal Urbano y una historia titulada El Increíble Hombre Lobo Marino, firmada por la dupla Karakachoff-Alderete. Estas ocho paginitas no están para nada mal, pero contienen más choreos al Niño Rodríguez de lo humanamente tolerable. Fuera de esta minucia, La Gratarola es una masa que ningún amante del comic argento se puede perder. Aguante! **(Mr.M.)**

OTROS DATOS

•La Fundación El Libro organiza un concurso de historieta para autores nóveles de 21 años o menos. No hay límite de páginas, pero sí de tiempo, ya que la recepción de trabajos vence el 10 de Diciembre. Los trabajos se reciben personalmente o por correo en Córdoba 744, PB 1, Capital (1054), de 10 a 16 horas. El premio son nada menos que dos mil pesitos. Y si estás por mandar tu obra maestra al concurso de Comiqueando, aprovechá y matá dos pájaros de un tiro!

•El Club de Fans de Robotech, llamado Herederos de Zor, se empezó a reunir hace un tiempito en el Parque Rivadavia. Si te querés enganchar en el Club, o simplemente mantenerte al tanto de sus actividades, pedí información al 244-2574. Preguntá por Germán. Si no está, preguntá por el Almirante Hunter.

¿QUE T.VES?

por Dr. Müle

Embargado por la alegría ante el retorno de Los Simpsons (Telefé, miércoles 21 horas y después del fulbo), salí corriendo al canal de las pelotas tirándome pedos de colores. En los pasillos me crucé con un extraterrestre de goma (que exigía su cachet y la devolución de sus órganos) que me pasó un chimento posta-posta. Está a punto de concretarse para ser lanzada a principios del `96 la serie con actores de nuestra Cybersix. Sí, así como lo oyen. El personaje de Trillo y Meglia en pantalla chica. La candidata número uno era la ex-mudita Araceli González, pero por sus roscas con Canal 13 quedó descartada. Parece que a la gerencia de Telefé le viene gustando para el rol principal la modelo Carolina Peleritti (quien diera pena actuando en Boro-Boro y Mi Cuñado). Entre carcajadas, el E.T. amigo de Fernando Bravo me contó que Data, la pantera, sería reemplazada por un lorito parlanchín! Ahh! Santas Berretadas, Yankelevich! Me consuela pensar que el loro memorizará la letra mejor que la Pecheritti, cuyo desafío principal será esconder sus célebres senos en el papel de Adrián Seidelman.

Pero acá no terminan las barbaries televisivas. De pasada por el canal de la palomita me encontré detrás del sarcófago de Mirtha al gato de Romay, quien me batió la posta más insólita de los últimos tiempos: Pablito Rago está muy entusiasmado con un rol protagónico en la adaptación de Irish Coffee, otro comic de Trillo y Meglia. Pablito Rago! El de Clave de Sol y Amigos son los Amigos! Mefisto nos dé fuerzas! Es el colmo. Si me informan que Silvia Suller va a hacer de Fulú o Gastón Pauls del Negro Blanco, tiro el televisor a la mierda. Pero en la TV argentina todo puede ser: Autopsias a extraterrestres, programas interrumpidos por partidos de futbol y heroínas tetonas con loritos al hombro. Ay, Trillo, ¿para cuándo un crossover entre el Loco Chávez y los Benvenutto?

Caballeros del Zodíaco: bajo el signo del éxito

por Estudio Yukino

HACE DOS O TRES AÑOS, CUANDO SE LEIAN REVISTAS EXTRANJERAS SOBRE MANGA, APARECIA EL COMENTARIO OBLIGADO DE ESAS SERIES ANIMADAS QUE UNO ROGABA PODER VER EN ARGENTINA. ESTE FUE EL CASO DE SAINT SEIYA, NOMBRE ORIGINAL DE LOS CABALLEROS DEL ZODIACO, UN ANIME BASADO EN UN MANGA DE MASAMI KURUMADA, DONDE SE PUEDE ENCONTRAR TODO LO QUE NECESITA UNA SERIE PARA SU CONDICION DE CINCO ESTRELLAS, Y PARA TAPARLE LA BOCA A LA GILADA QUE DICE QUE EL MANGA ES MAS DE LO MISMO.

Retorno a la Vida de una Heroica Leyenda

Cuando las fuerzas del Mal rondaron por la Tierra, los Caballeros aparecieron para desafiarlas. Estos eran conocidos como los Caballeros de Atena, Diosa del Saber, a la que obedecían. Según cuentan, fueron un ejército sin armas, que con un revés de mano podían desgarrar el cielo y con un puntapié, abrían grietas en la tierra. Así fue como en un sombrío pasado, lograron desterrar al Mal que, por supuesto, prometió volver. Y lo hizo. Esta vez, teniendo en cuenta experiencias pasadas, Ares encarnó en el mismísimo Patriarca de los Caballeros (o Santos) de Atena.

Y así fue como, con este argumento complejo pero original y atractivo, el público japonés dijo sí a un manga de dibujo sencillo que los acompañó desde 1986 a lo largo de 38 volúmenes y también a su versión animada, que debutara en las pantallas el 11 de Octubre de 1986, de la mano de Toei Animation.

Toei produjo 114 episodios a cargo de dos equipos creativos. El primero tuvo en su haber 84 capítulos, con Shingo Araki como rediseñador de los personajes de Kurumada y a Koozu Morishita en la dirección, mientras que en el resto de los capítulos haría su intervención Michi Himeno cumpliendo el rol de Shingo.

Coraje para Vencer

Nuestra historia comienza cuando Seiya, un joven japonés, logra hacerse de la armadura de Pegaso tras un duro combate. Esto significa que la constelación del caballo alado sería su guía y símbolo de fuerza. El deseo de reencontrarse con su hermana y cumplir la promesa de volver a su país con la armadura lo hacen partir de Grecia, lugar de su entrenamiento y de donde provienen todas las armaduras.

En Tokio, un gran estadio abre sus puertas para presentar un espectáculo sin precedentes donde nueve caballeros lucharán para conseguir la armadura sagrada de Sagitario. Entre estos nueve titanes encontramos a Seiya y pasamos a conocer a Shiryu quien, entrenando en China, consiguió la armadura del Dragón. También está Shun

Todas las ilustraciones son © Masami Kurumada

quien, en su estadía en la Isla de Andrómeda, obtuvo la insignia de esta constelación, mientras que Hioga entra en el escalafón de los Santos de Cristal vistiendo la túnica del Cisne. Hasta acá todo bien, porque nuestros amigos la van de cagarse a palos entre ellos y de paso se deshacen de cinco caballeros que realmente no merecen estar entre ellos. Cuando todos tuvieron su merecido, las cadenas de la armadura de Shun detectan una presencia maléfica. Es entonces cuando aparece Ikki, el caballero del Fénix y líder de los Caballeros Negros quien, por salvar a su hermano Shun, fue a parar a la Isla del Diablo, donde no se tenía muy en claro el rol de los defensores de Atena. Por este motivo, los aspirantes a poseer la armadura sagrada del Fénix debían juntar sus fuerzas a base de lo que más odiaran en el mundo. En el caso de Ikki, sería su padre, Matsumasa Kido y padre también de los cien jóvenes que se lanzaron a la búsqueda de las armaduras, de los cuales regresaron sólo diez. Ikki llega con la intención de robarse la armadura de Oro, pero ahí están nuestros héroes para impedirlo. Es así como, en el transcurso de esta primera aventura, en el universo que aparentemente se había tejido comienza a desencadenarse otro nuevo, donde descubrimos que Seiya, Shiryu, Hioga, Shun e Ikki son sólo Caballeros de Bronce, el rango más bajo, precedido por los Caballeros de Plata y Oro.

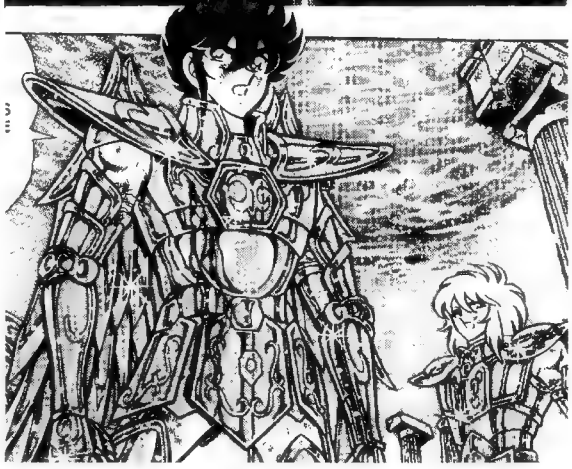
A todo esto, se suceden peleas internas entre los Caballeros del Zodíaco mayores, que se dividen entre los fieles al Patriarca (poseído por Ares) y los seguidores de Aiolos, quien hace 11 años intentara revelarse contra este. Y así se podría seguir hablando hasta el fin de los tiempos sin entrar en detalles de nombres, orígenes, buenos y malos, pero ahí está el desafío. Porque los Caballeros deben ser vistos, soportados y seguidos. Después de todo, esta es la única forma de descubrir su verdadera escencia.

Héroes sin Fronteras

Cuando los jóvenes defensores y sus armaduras debutaron en la panatalla alcanzaron un rating que sólo Dragon Ball y La Máquina del Tiempo (serie que se emite desde mediados de los ´70 y de la que aún hoy se ven repeticiones) habían logrado. Esto no pasó desapercibido para Bandai, compañía patrocinadora y dueña de los derechos de producción del merchandising, a la cual este éxito le significó una gran entrada monetaria hasta principios de los ´90.

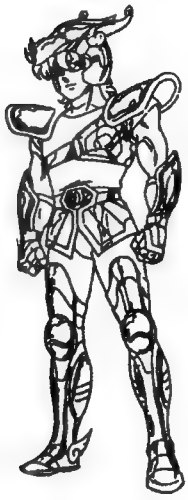
Pero claro, mientras los Caballeros concluían sus historias en Oriente, llegaban a Francia, donde servirían de cuña a Bandai para introducirse en el mercado europeo. El éxito alcanzado en Francia se sucedió luego en Italia y en España donde, con ayuda de Kimagure Orange Road y Dragon Ball, el manga logró instalarse en forma aparentemente definitiva.

Pero eso no es todo, porque desde principios de 1994, algo similar sucede en Brasil, donde la serie es un auténtico boom sin precedentes. Ahora los Caballeros han llegado a nuestro país y cuidado, porque todos sabemos que el impacto de los Motorratones de Marte, los Power Rangers y hasta los X-Men puede quedarse en el fenómeno pasajero al estilo Tortugas Ninja. Pero ellos, los Caballeros, tienen fuerza, guión, personalidad y el toque japonés. Lo mismo que pudo tener la hipernombrada Robotech, que ya empieza a oler mal.



¿QUIEN ES MASAMI KURUMADA?

El primer trabajo de este autor, Otokoraku, es una historia estudiantil, protagonizada por un joven adolescente. A pesar de su escaso éxito, le sirvió para quedar como dibujante oficial de la Editorial Shueisha.
Ringo no Kakero es un manga de boxeo, con el cual comenzó a familiarizarse con el deporte, para luego seguir explorando este estilo con Ao Tori No Shin Wa, acerca de unos muchachos beisbolistas.
Pero después del boxeo volvió a los estudiantes, esta vez con gran éxito al incorporar la onda mitológica. Fumano Kikojiro fue recopilado en 25 volúmenes y fue adaptado al animé.
Y hablando de animé, se hicieron seis OVAs de Windboys, con la fórmula que lo llevó al éxito. Esta fabulosa serie está entre sus trabajos más prestigiosos y reconocidos. Volviendo una vez más a los adolescentes, pero con poderes tipo Caballeros, Windboys es una gran historia en la cual estos se cagan a palazos.
A continuación, creó Saint Seiya, sin palabras.
Intentando repetir su más grande suceso, lanza Silent Knight, una obra que tenía guardada desde hacia tiempo y, como era su trabajo más personal, no se entiende nada. Pero a la gente le gusta todo servido. Obras como Queen Millenial, Grey y Horobi no son de aceptación popular, porque es mucho más fácil leer Dragon Ball.
Después de un largo descanso, llegamos a Diciembre del '94, donde debuta BTX como obra principal de la revista juvenil A, de la Editorial Shogakukan. Acá Kurumada repite la trillada fórmula de jóvenes, armaduras y poderes, tira la casa por la ventana, se anima a dibujar un caballo de chapa y un guante con cara de dragón y logra relegar a un segundo puesto a Macross 7, de Huruhiko Mikimoto y a la excelente adaptación del tan deprimente videogame King of Fighters `94, que aparecen en la misma revista.
Es muy probable que la gente de Bandai se decida a darle una mano una vez más, para que BTX sea trasladado pronto al animé, con el apoyo de una nueva línea de muñecos de quinceañeros, caballos y guantes de chapa. Tal vez esto calme el apetito de miles de otakus (mega-cebados) que se pegan la cabeza contra el suelo.

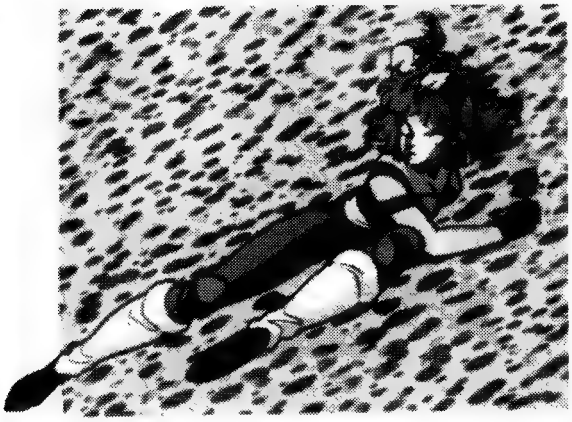


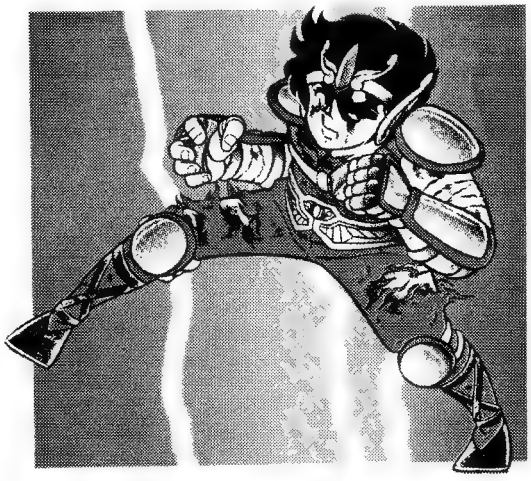
PERDIDOS EN EL PARAISO

Al terminar el manga de los Caballeros, miles de cartas llamaron la atención a la editorial Shueisha para que Seiya y sus amigos siguieran sus aventuras. Por eso, tanto editores como productores empezaron a tirar guita sobre la mesa de Kurumada, sin conseguir nada. El creador tenía otros proyectos.
Pero de alguna forma había que llenar el hueco que habían dejado los Caballeros en el semanario donde se publicaban sus aventuras. Y fue así como un joven ayudante del estudio de Akira Toriyama comienza a dibujar una serie muy sacada, donde nos encontramos a los Caballeros en una visión

Super-Deformed (que vendría a ser un re-diseño de un personaje de modo grotesco y gracioso, con una mega-cabeza, patas grandes y un cuerpo chiquitito, algo así como una cruza entre Seiya e Hijitus). Bajo el nombre de Saint Seiya Paradise, se convirtió en una forma de culto entre los fanáticos y su autor, Yositoo Asari, es ahora el artista más requerido de la revista V-Jump.

Y quien te dice que un día de estos, hojeando alguna revista, nos cae la noticia de que los Super-Deformed de Seiya, Shun, Hioga y flia. serán trasladados al animé. Claro que sería demasiado pedir verlos en Argentina.





LAS PELICULAS

En Japón, es algo más que común producir películas para cine u OVAs (sólo para la venta y alquiler en video-clubes) basados en toda serie que se precie de tal. Los Caballeros no podían ser menos, por lo que en Febrero de 1987, los Santos de Bronce entraron a la pantalla grande con bombos y platillos, en un enfrentamiento con los defensores de la diosa Iris. Claro que tenían todas las de perder, pero como siempre, llega Ikki y salva las cosas. Todo fue mejor en 1988, cuando Shun (el personaje más exitoso) ganaría protagonismo recagando a cadenazos a los servidores de Asgard. En la tercera aparición cinematográfica (1989), vemos a Saori enfrentándose al dilema de quedarse con sus amigos y protectores o partir con su hermano Abel, que viene a llevársela para siempre del mundo de los mortales. Esta película se puede conseguir en Buenos Aires bajo el nombre de La Leyenda de los Santos Escarlata. Y en la cuarta y última película (1991), que al parecer fue un fracaso por su baja calidad, los Caballeros de Bronce deben luchar contra el mismísimo Lucifer.

Pero a no deseperar, porque es posible ver las tres películas que no han sido editadas en Occidente. Si algún día viajás a Japón, podés comprar una edición especial en laser-disc donde vienen las cuatro pelis en estéreo y unos anteojitos rojos y azules, porque vienen en 3-D. Como 3.60, ¿se acuerdan?.

El Club de los Cinco

SEIYA: Japonés. 13 años. Pegaso.
Como todos saben, es el protagonista y poseedor de la sagrada armadura de bronce de la constelación de Pegaso, aunque la armadura dorada de Sagitario lo reconoce como merecedor de poseerla. Sin embargo, él se niega, porque sabe que los Caballeros de Oro sólo pueden dejar el Santuario por un tiempo corto y siente que no puede alejarse de sus compañeros ni de Saori.

SHUN: Japonés. 13 años. Andrómeda.
Es el hermano sobreprotegido de Ikki, quien decidió ir a la Isla del Diablo para salvar a su hermano de los peligros que podrían acecharlo. Así terminó en la Isla de Andrómeda, donde fue entrenado por el maestro Aldeón. Shun vence a los demás aspirantes a la armadura de Andrómeda y conoce a June, que es la Caballero de Bronce de Camaleón. Ella le tiene ganas, pero Shun no le da bola, porque parece que está enamorado de Hyoga. En realidad es bala, pero se reprime.

HYOGA: Ruso. 14 años. Cisne.
Perdió a su madre cuando esta lo llevaba a Japón a conocer a su padre. Ella fue a parar al fondo del mar, quedó congelada y Hyoga se salvó. Finalmente conoció a su padre, que lo trataba para el orto, al igual que a todos los pibes que vivían en la Fundación Kido.

SHIRYU: Japonés. 14 años. Dragón.
Cuando lo mandaron a entrenarse a China, conoció a dos personas que marcaron para siempre su vida: el maestro de los cinco picos (que, a pesar de beber sustancias ilícitas, le enseñó todo lo necesario para dominar su cuerpo y convertirlo en un arma perfecta) y a Shun Rey, a la que no se puede voltear porque está muy ocupado pensando en Seiya. Este chabón tiende a quedarse ciego.

IKKI: Japonés. 14 años. Fénix.
Mientras estuvo en la Isla del Diablo, no pudo dejar de pensar en su hermano Shun y, como las hormonas empezaron a actuar, no le quedó otra que bajarle la caña a la hija de su instructor, que le recordaba mucho a su hermano. Pero su maestro, que quiere que Ikki sea el más puteto de todos, mata a su hija para que el joven concentre su ira y se haga merecedor del poder para poseer la armadura del Fénix.

MARIN: Japonesa. 16 años.
Aunque Seiya no lo sabe, Marin es la hermana perdida a la que tanto busca y por la cual participa en el Torneo Galáctico, buscando aparecer en televisión. Así, cuando la hermana lo ve, corre a buscarlo, pero todo sale mal porque Marin fue la que estuvo años entrenándolo y el chabón ni se dio cuenta.

SHINA: Italiana. 16 años. Cobra.
Como todas las amazonas (Caballeros mujeres) debe tener su rostro enmascarado. Pero guarda, porque si alguien le ve la cara, debe obedecer a la regla de "ámalo o mátalo". Y como no podía ser de otra manera, Seiya le rompe la máscara combatiendo y ella decide que lo tiene que matar, suponiendo que él no le va a dar bola porque tiene onda con Shiryu.

CASIOS: Griego. 21 años.
Por ser el único macho de la serie, Seiya se decidió a cagarle la vida. No le bastó con arrancarle la oreja y cagarle la armadura de Pegaso, sino que también tuvo que ganarse a Shina, el amor de su vida.

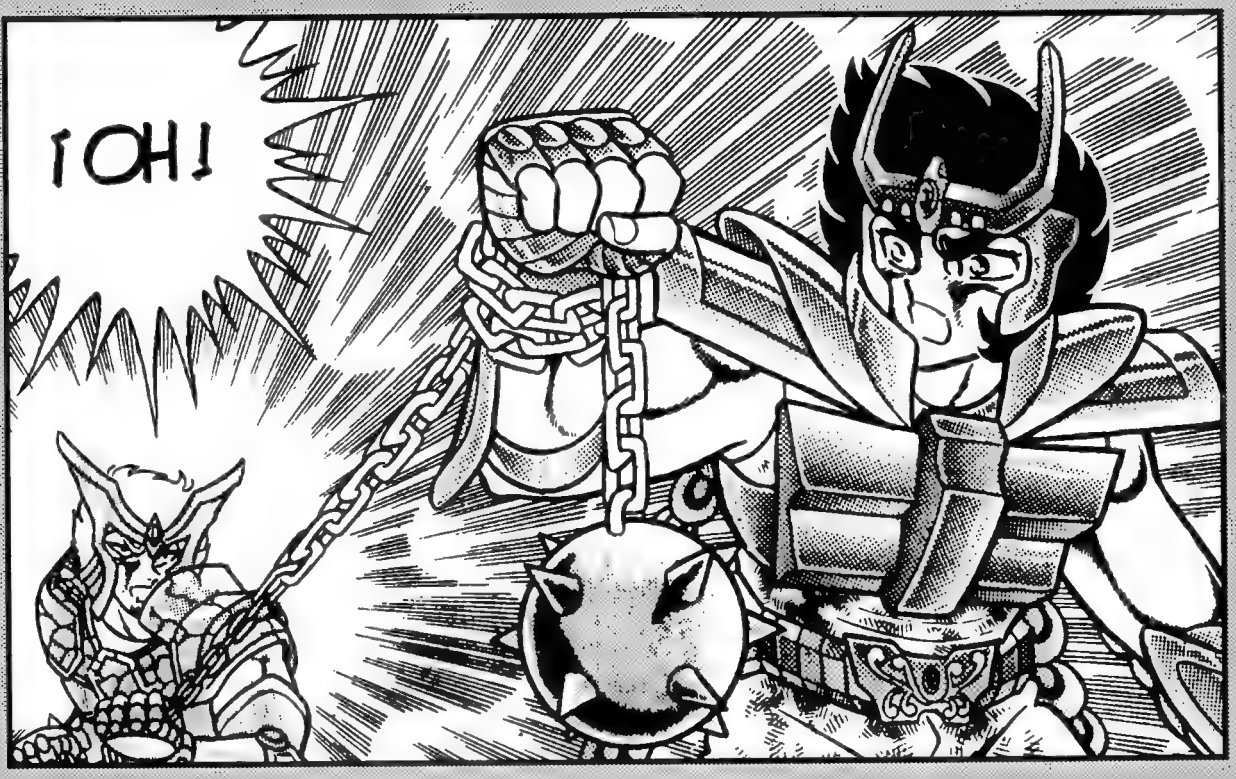
AIOLOS: Griego. 14 años al momento de su muerte.
Intentó escaparse del Santuario llevándose a la niña en quien había reencarnado Atena, al darse cuenta de que el Patriarca trataba de asesinarla para hacerse con la voluntad de todos los Caballeros Dorados. Desafiando la ira del Patriarca, sólo consigue que toda su energía sea descargada contra él.
Es entonces cuando, paseando por Grecia, Matsumasa Kido encuentra a Aiolos hecho mierda y le promete que cuidará a Atena como si se tratara de su propia hija (esto hace un total de 101 hijos).

Final Final

Parafraseando al filósofo Ante Garmaz intentamos cerrar esta nota (que por cierto está escrita peor de lo que él hablaba), deseándoles que sean felices y que no tengan miedo, porque las sagas de Asgard y Poseidón están al caer. Y si esto no sucede, no duden en llamar a ATC o a Magic Kids para romper las bolas hasta que las emitan. Hay Caballeros para rato...
Si con esto no les bastó, pueden conseguir más info sobre manga y animé en el excelente fanzine (precursores del Estudio Yukino) llamado Ran y si no, pueden comprar la revista británica Animé UK, o la publicación brazuca Heroi. Pero no compren Animerica, por favor no compren Animerica. Los fanzines gallegos también son muy malos. Los saluda atentamente

Estudio Yukino

CABALLEROS DEL ZODIACO



HAY UN SOLO LUGAR EN BUENOS AIRES DONDE CONSEGUIR LA COLECCION COMPLETA.
TODOS LOS NUMEROS.
LOS VIEJOS Y LOS NUEVOS.

Además, Dragon Ball, Dragon Ball Z, Macross y todas las series japonesas en castellano, completas.

MERIDIANA
cine y comics

Callao 1090 - Tel:813-9514. Abierto sabados y domingos

PANTALLAZOS

por Fernando García

◆ Mobile Suit Gundam pretende hacer estragos en el rating nipón tras la apertura internacional del equipo de combate con las presencias estables de Neder Gundam (de Neo Holanda), Gundam Zebra (de Neo Kenia) y Matador Gundam (de Neo España). Además, con su nuevo animé televisivo, Shinkido Senki Gandamu (Nuevo Equipos Bélicos Gundam W) pretende destronar nada menos que a Saint Saiya (Los Caballeros del Zodiaco, para nosotros). La guerra ha sido declarada. ¿Quién gritará victoria?

◆ Todos los sábados y domingos, la españolísima cadena de televisión Antena 3 pone en el aire los nuevos dibujos animados de Mortadelo y Filemón. Son 26 episodios de media hora realizados por B.R.B. Internacional, sumamente fieles al universo ideado por Francisco Ibáñez para los más famosos superagentes de la TIA.

◆ BIG Entertainment (la empresa editora de los Tekno.Comix) y Miramax Films (productora de The Crow) firmaron sendos contratos para traspasar al celuloide las series Mickey Spillane's Mike Danger, Neil Gaiman's Mr.Hero y Gene Roddenberry's Lost Universe. Todavía no se sabe cuáles irán a parar al cine y cuáles a la TV.

◆ Milo Manara será el responsable de la escenografía de Fellini, la ópera de Tulio Zezick en homenaje al gran cineasta italiano, guionista también de dos comics ilustrados por Manara.

◆ El chantaje Yakuza al Partido Liberal Democrático Japonés que sustenta Santuario, el manga de Sho Fumimura y Ryochi Ikegami que adelantó pasmosa y claramente algunos acontecimientos recientes de la política nipona, será trasladado al dibujo animado en una serie de videos coproducidos por Shogakukan Productions y Ob Kikaku.

◆ Godzilla muere en Diciembre de 1995. Lo afirma la gente de Toho, productora de Godzilla vs. Destroyer, última andanza cinematográfica del monstruo nipón creado en 1954. Los rumores indican que el asesino es una mutación provocada por las máquinas creadas por el Dr.Serizawa en la primera película de esta larga saga. Pero a no preocuparse, que la productora oriental ya está trabajando en el primer film de Baby Godzilla, descendiente de la fenecida criatura que promete nuevo diseño, óptimo para los '90 que nos toca vivir.

◆ Pese a la deserción de TVE, el cartoon de Torpedo 1936 es una realidad, gracias a los aportes económicos de la empresa Manga Video, que editará próximamente "Tic-Tac", episodio de 30 minutos que no se emitirá por televisión y se comercializará únicamente en videocasette.

© Abuli/Bernet

◆ Pinky y Cerebro, los personajes más logrados de la exitosa serie Steven Spielberg Presents Animaniacs, se independizan ahora con su propio programa de media hora, en horario central y con un tono un poco más dark que el de los Hermanos Warner y sus ex-compañeros de elenco. El show se titula Steven Spielberg Presents Pinky & The Brain y se estrena este mes en los EEUU. ¿Lograrán conquistar el mundo?

◆ Generation X, el exitoso título mutante de la Marvel, dará origen a una película con actores para la Fox TV. Skin, Mondo, M, Emma Frost y Banshee son los únicos personajes que aparecerán en pantalla. El

reparto aún no ha sido elegido y, si el rating lo permite, el piloto derivará en una serie semanal, en la cual tendrían lugar el resto de los "mutis" que pueblan el comic-book.

◆ Fox TV anunció el estreno de MAD TV para su próxima programación invernal. El ciclo seguirá los lineamientos básicos de la revista Mad, incluyendo las clásicas parodias (la primera será Gump Fiction, tomando en solfa el mentado film de Tarantino), así como segmentos animados con las andanzas de Spy vs. Spy y el humor de Don Martin. Saldrá al aire todos los sábados a las 23.00 y su presentador será el inconfundible Alfred E.Neuman.

DEBIDO A PROBLEMAS INTESTINALES, EL CTHULU VOMITA LO QUE POR UN MOMENTO HABÍA SIDO SU BOCADILLO...
¡AGHHHHH! ¡QUE ASQUETE!
¡¡YO ME LARGO DE AQUÍ!!
ÓUCH!
BLOOP!
SPLOTCH
¡SOLO TENGO QUE OPRIMIR ESTE BOTÓN PARA VOLVER A LA VIDA REAL!
¡HASTA NUNCA!
¡¡DETENTE, KARINA NO LO HAGAS, NO LO HAGAS!!
DONT LIVMI JIAR!!!
COF
COF
ESCENA DRAMÁTICA
ZAAK
¡¡AHH... POR FIN, ESTOY SEGURA QUE DETRÁS DE ESTA PUERTA SE ENCUENTRA EL MUNDO AL QUE ESTOY ACOSTUMBRADA!!
¡ASÍ ES!
SOB, MI NOVIA QUIERE A OTRO, ME VUELVO A MENDOZA, ALE...
SNIF
SNIF
...Y YO CONTIGO, VICTOR
¡NO SE VAYAN, AMIGOS! ¡¡YO SOY GORDO Y TENGO PELO FEO!!
CLIK
(ESCENA CON MUSICA DE "MAN RAY")
ESO NO ES NADA, MI MUJER ESTÁ EMBARAZADA Y CREO QUE "MORGADO" ES EL PADRE...
¡ACABARÉ CON MI VIDA!
PUAJ!
MIGLIARDO-

CONTINUARÁ...

SEGUIMOS BUSCANDO A LOS TALENTOS DEL MANANA Y

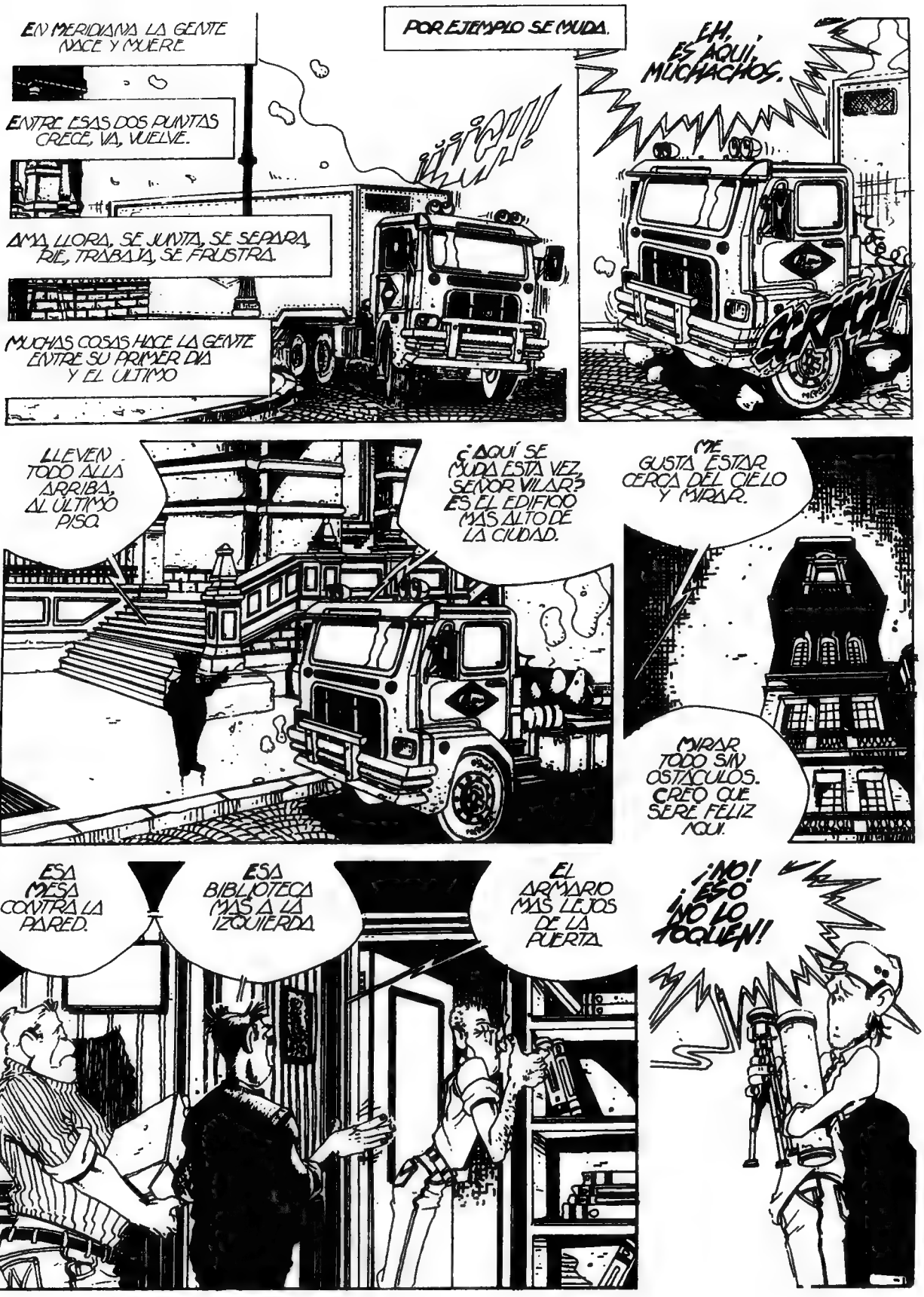
entelequia

NOS DA UNA MANO

- APURATE, QUE EL PLAZO PARA ENTERGAR TUS TRABAJOS VENCE EL 17 DE NOVIEMBRE!.
- PODÉS MANDARLOS POR CORREO A NUESTRA REDACCIÓN O LLEVARLOS A LOS LOCALES DE ENTELEQUIA: TALCAHUANO 470 (CENTRO) O JURAMENTO 2584 (BELGRANO).
- ADEMÁS ENTELEQUIA REGALARÁ GRANDES PREMIOS A LOS GANADORES Y EXPONDRÁ LOS MEJORES TRABAJOS EN SU LOCAL DE TALCAHUANO 470.
- LEE CON ATENCIÓN LAS BASES Y PONETE YA A CREAR TU OBRA MAESTRA.

BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar aquellos lectores de Comiqueando que no acrediten publicaciones profesionales anteriores a la fecha del concurso. Podrán participar trabajos firmados con seudónimo pero deberá constar el verdadero nombre de el/los autor/es.
2. Se podrá participar en dos categorías: Ilustración e Historieta.
3. Las ilustraciones podrán presentarse en cualquier tamaño. Las historietas deberán respetar el formato de Comiqueando (16x25 cms. o ampliaciones proporcionales) y no podrán exceder las 6 (seis) páginas.
4. En ambos casos se permitirá el empleo de cualquier técnica, pero las ilustraciones deberán ser a color y las historietas en blanco y negro.
5. No hay restricciones temáticas pero quedarán fuera de concurso las ilustraciones o historietas que presenten órganos genitales y/o penetraciones.(Tetas y culos SI, pitos y chuchas NO). Las ilustraciones pueden incluir personajes previamente creados por otros artistas; las historietas no.
6. La recepción de trabajos cierra el 17 de Noviembre de 1995.
7. El jurado elegirá un Primer Premio en el rubro ilustración y uno en el rubro historieta.
El jurado estará integrado por Andrés Accorsi, Diego Accorsi, Quique Alcatena, Hernán Battiteli, Lucas, Carlos Meglia, Ariel Olivetti, Carlos Trillo y Juan Zanotto.
8. Los Ganadores de ambos Primeros Premios serán publicados en el último número de Comiqueando del '95 y recibirán el pago correspondiente después de la publicación.
9. Está terminantemente prohibido enviar originales de los trabajos. Sólo se aceptarán fotocopias. (Atenti: de buena calidad y a color en el caso de las ilustraciones.).
10. Los trabajos deberán incluir los datos completos (Nombre, dirección y teléfono) de los participantes y remitirse personalmente o por correo a Av. Forest 536 8p. of.43, CP 1427, Capital o a cualquiera de los dos locales de Entelequia.
11. Cada participante o equipo de participantes podrá mandar la cantidad de trabajos que desee, pero en ningún caso serán devueltos.
12. El dictamen del jurado será inapelable y el envío de material presupone la total aceptación de este reglamento.


EN MERIDIANA LA GENTE NACE Y MUERE.
ENTRE ESAS DOS PUNTAS CRECE, VA, VUELVE.
AMA, LLORA, SE JUNTA, SE SEPARA, RIE, TRABAJA, SE FRUSTRA.
MUCHAS COSAS HACE LA GENTE ENTRE SU PRIMER DIA Y EL ULTIMO
POR EJEMPLO SE MUDA.
¡¡¡

¡ES MUY DELICADO!
DAME. YO LO INSTALARÉ.
VA AQUI. EN EL LUGAR DE PRIVILEGIO.
?
!
YO... AL CATALEJO... EJEM... LO USO PARA...
FRAGIL
...PARA MIRAR LAS ESTRELLAS! JE. ESO.
YA ESTA TODO, SEÑOR VILAR.
GRACIAS, ADIOS ADIOS.
OH, ES USTED SIEMPRE TAN GENEROSO, SEÑOR VILAR.
LLAMENOS LA PROXIMA VEZ QUE VUELVA A MUDARSE.
PROBABLEMENTE NO HABRA PROXIMA VEZ, MUCHACHOS.
SHH

POR FIN HALLÉ EL LUGAR PERFECTO.

PARA VERLO TODO, TODO.

DESDE LA ALTURA PERFECTA.

JÉ, MANOS A LA OBRA.

QUIERO DECIR, OJOS A LA OBRA, JI, JI.

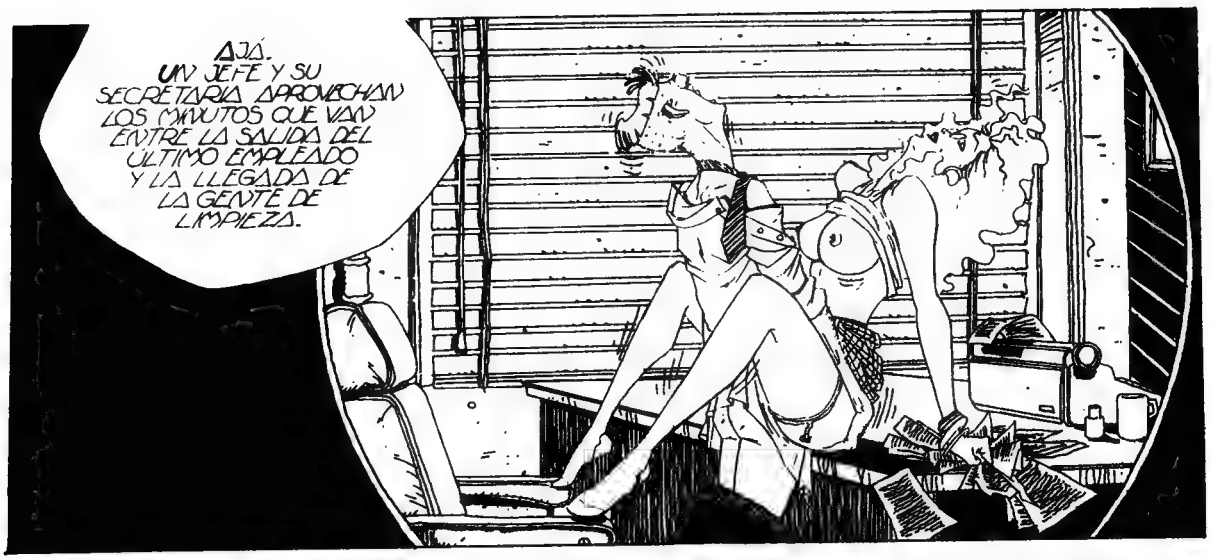
JÉ!

CLIC TIC TIC

UN GORDO HACE GIMNASIA PARA SEGUIR PARECIENDO HUMANO...

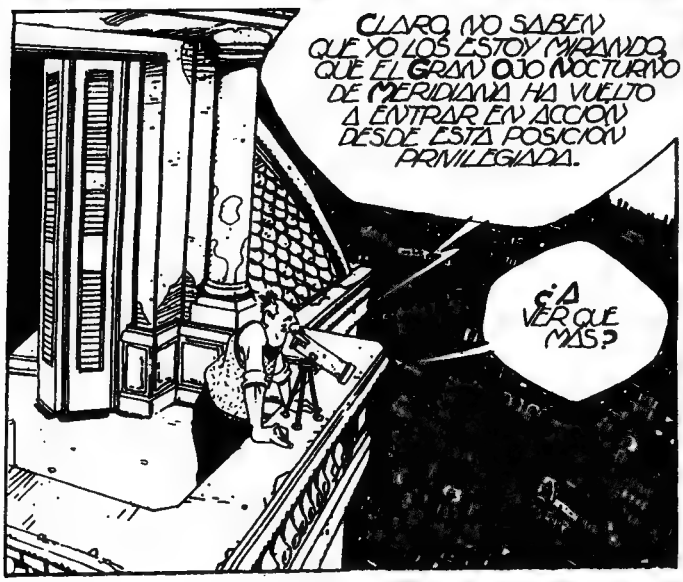
...CUATRO CRÉDULOS INTENTAN CONJURAR A UN ESPÍRITU...

...VEAMOS QUÉ OTROS ESPECTÁCULOS OFRECE HOY LA NOCHE DE MERIDIANA.


¡JÁ.
UN JEFE Y SU SECRETARIA APROVECHAN LOS MINUTOS QUE VAN ENTRE LA SALIDA DEL ULTIMO EMPLEADO Y LA LLEGADA DE LA GENTE DE LIMPIEZA.

...MILES Y MILES SE BABEAN DELANTE DE LOS TELEVISORES...

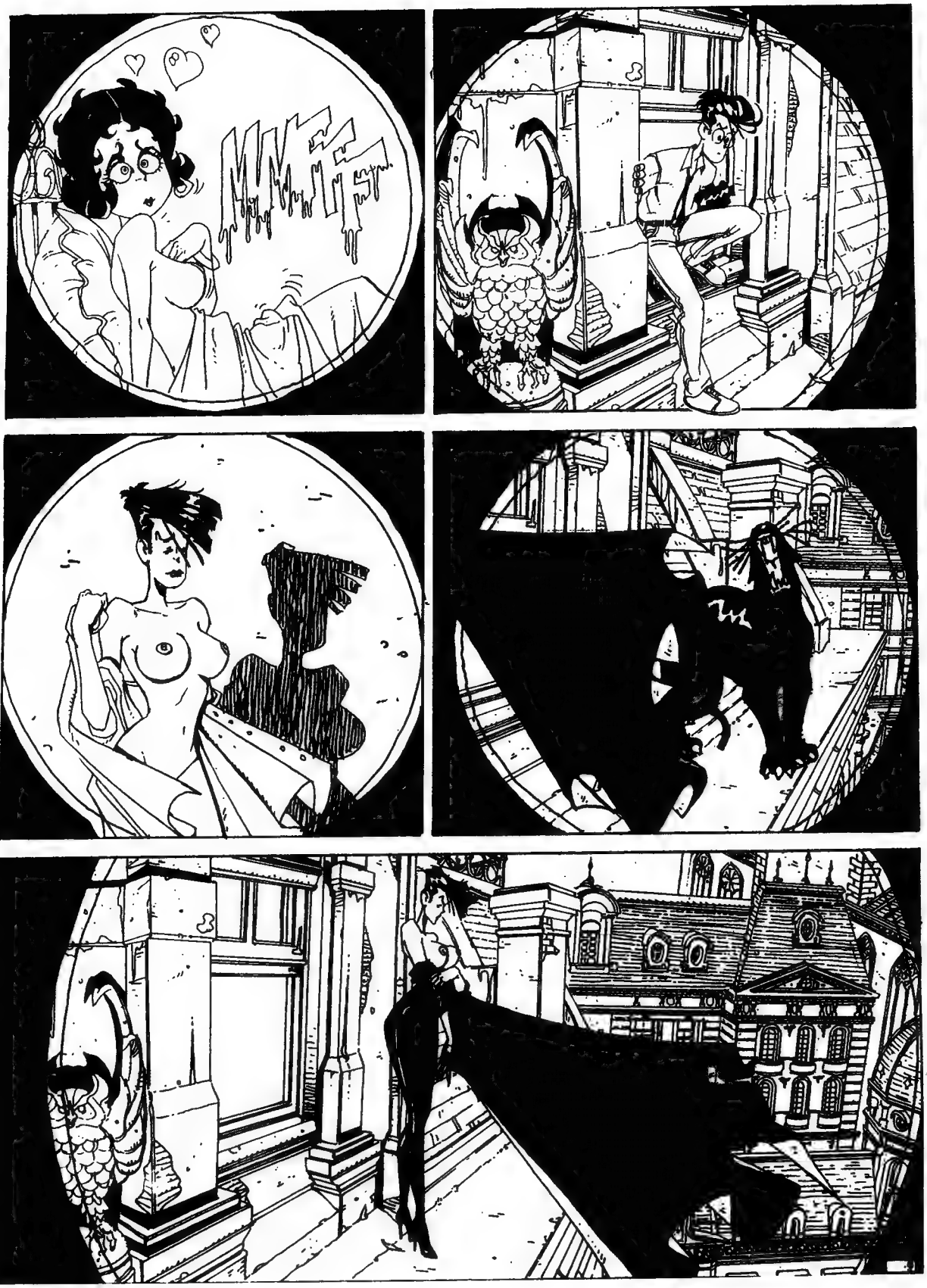
...ALGUNOS APROVECHAN LA SOLEDAD PARA SUS ABERRACIONES.

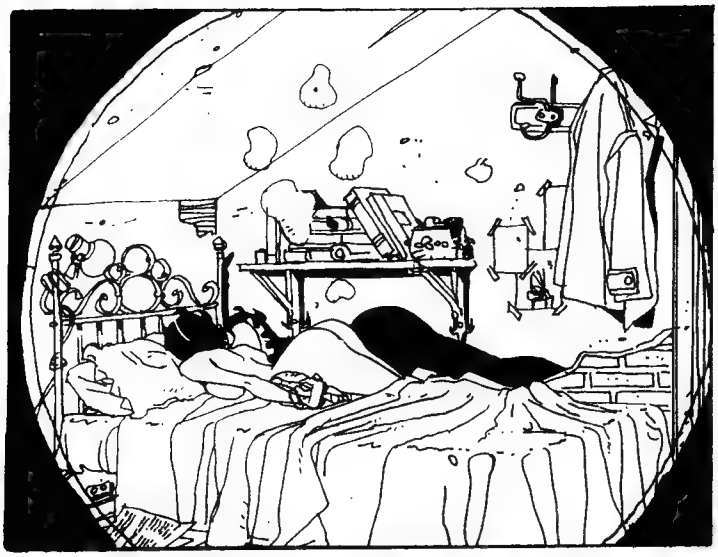

CLARO, NO SABEN QUE YO LOS ESTOY MIRANDO. QUE EL GRAN OJO NOCTURNO DE MERIDIANA HA VUELTO A ENTRAR EN ACCION DESDE ESTA POSICION PRIVILEGIADA.
¿A VER QUE MAS?

AL PARECER ALGUIEN GOLPEÓ LA PUERTA EN LO DE ESE FLACUCHO ANTEOJUDO.
AJA. UNA DAMA ANSIOSA QUE QUIERE HACER EL AMOR CON EL.
JI JI JI. Y NO PUEDE ESPERAR NI SIQUIERA A QUE EL SIRVA DOS COPAS.
¡NO PUEDE SER. ¡LA RECHAZA! ¡QUE DESPERDICIO. CON SEMEJANTES GOMAS.
¿Y AHORA? CLARO, ELLA LE GRITA Y SE VA. OFENDIDÍSIMA.
Y QUE PORTAZO DIÓ. CASI LO OÍ DESDE ACÁ.
PERO... QUE ES ESO QUE SE ACERCA A LA VENTANA SALTANDO POR LAS CORTINAS.
¡UNA PANTERA! ¡SE LO VA A COMER!

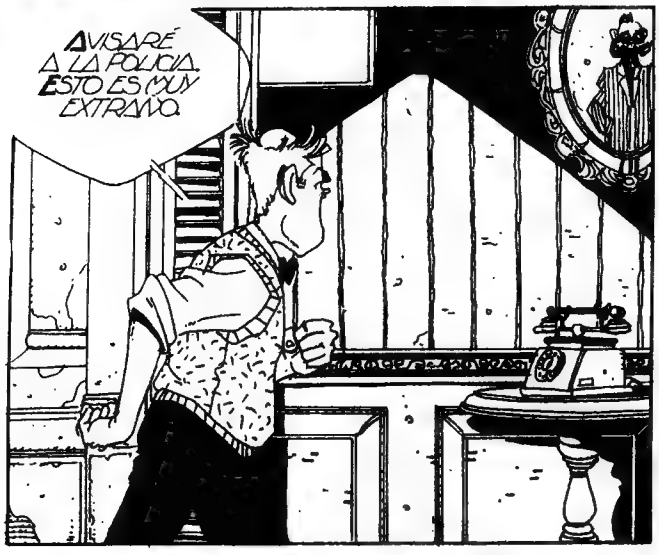
¿QUE? ¿SON AMIGOS?
PARECE QUE GOLPEAN OTRA VEZ.
LA PANTERA SALIO POR LA VENTANA...
...EL ANTEOJUDO VA A ABRIR.
¿Y ESTA? ¿VIENE A BUSCAR CONSUELO?
MAL DE AMORES, SEGURAMENTE.
PERO, GOLPEAN DE NUEVO.
¿?
¿?
¿!

EL ANTEOJUDO VA A ABRIR...
...Y NO ENTRA NADIE.
AUNQUE...
...ESA COSA PEQUEÑITA... ...PARECE UN...
¡...NO PARECE, ES UN HOMBRECITO!
¿¿¿DE 40 CENTIMETROS???


MMMF

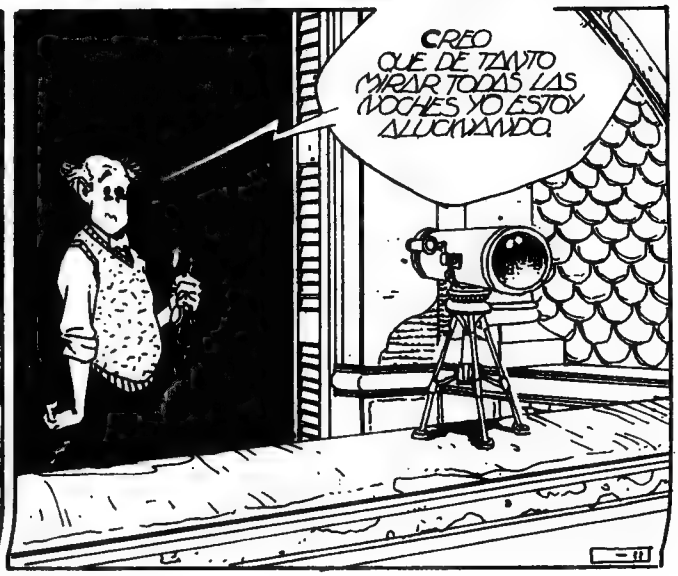


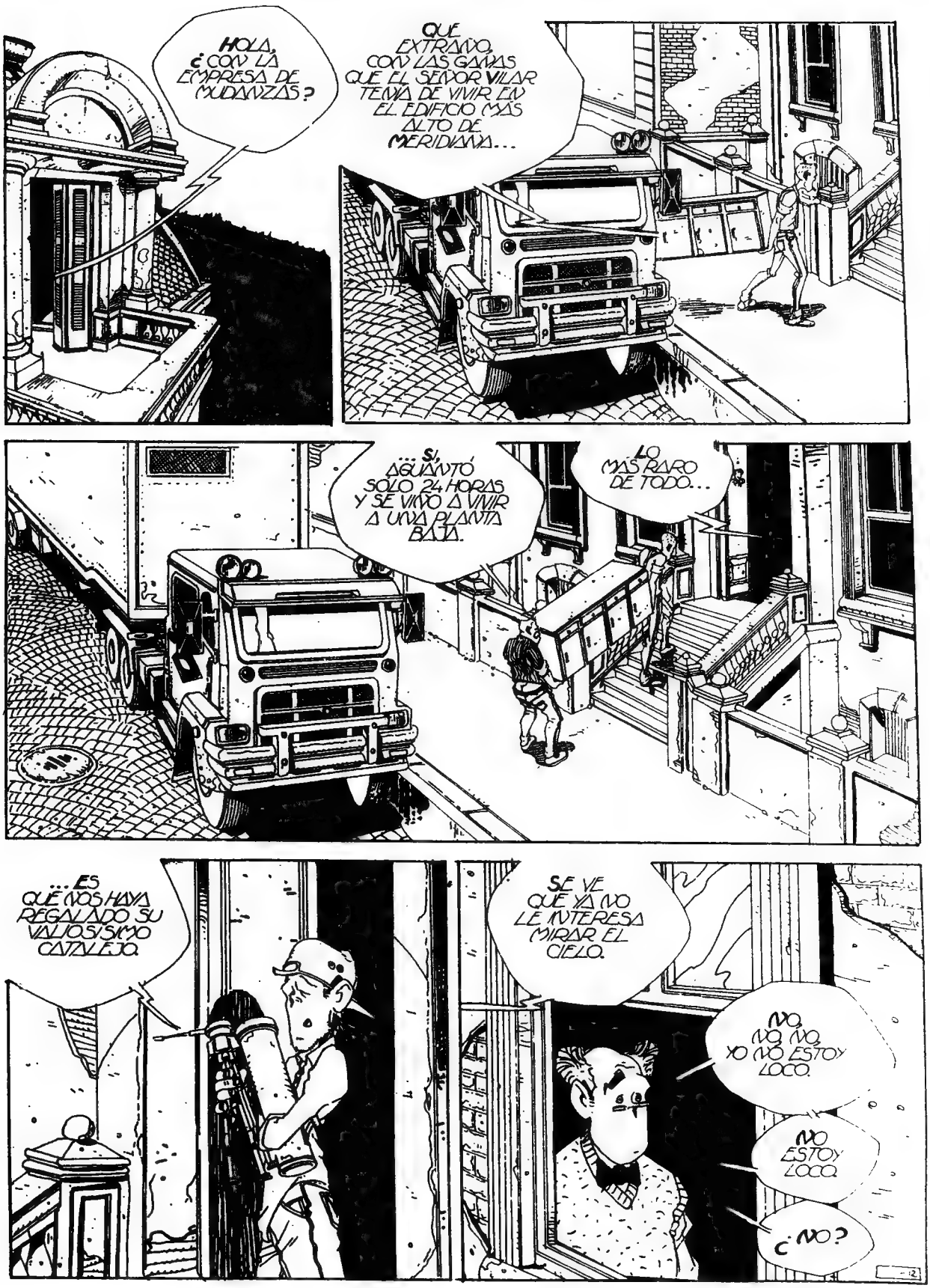
EL ANTEOJUDO ERA UNA MUJER.
Y SE FUÉ A CORRETEAR POR LOS TECHOS DE MERIDIANA CON UNA PANTERA.
AJÁ.
¿Y EL ENANO? ¿HIZO GOZAR REALMENTE A LA MOROCHA DE LOS OJOS DE HUEVO?
¡JODER!


AVISARÉ A LA POLICÍA. ESTO ES MUY EXTRAÑO.

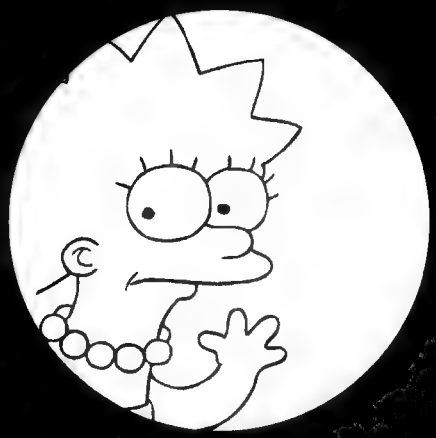
¿Y QUÉ LES DIGO? ¿QUE HAY UNA PANTERA Y UNA SUPERMUJER POR LAS AZOTEAS? ¿Y UN HOMBRE DE MENOS DE 30 CENTÍMETROS QUE ES UN GENIO HACIENDO EL AMOR?

ME MANDARÍAN AL MANICOMIO.


CREO QUE DE TANTO MIRAR TODAS LAS NOCHES YO ESTOY ALUCINANDO.


HOLA, ¿CON LA EMPRESA DE MUDANZAS?
QUÉ EXTRAÑO. CON LAS GANAS QUE EL SEÑOR VILAR TENÍA DE VIVIR EN EL EDIFICIO MÁS ALTO DE MERIDIANA...
SÍ, AGUANTÓ SÓLO 24 HORAS Y SE VINO A VIVIR A UNA PLANTA BAJA.
LO MÁS RARO DE TODO...
...ES QUE NOS HAYA REGALADO SU VALIOSÍSIMO CATALEJO.
SE VE QUE YA NO LE INTERESA MIRAR EL CIELO.
NO, NO, NO, YO NO ESTOY LOCO.
NO ESTOY LOCO.
¿NO?

¿EN QUE SE PARECEN MAFALDA Y LISA SIMPSON?



- Son analistas crudas de la realidad.
- Se amargan leyendo el diario.
- Se copan con los dibujos animados de la tele.
- Tienen poco respeto por sus padres.
- Sus creadores cuentan todo en la **COMIQUEANDO** de Noviembre!

y además un superinforme sobre Spider -Man con reportaje a John Romita Jr. y todo! Un comic de Cybersix! El suplemento X-Men y mucho más.

LA VERDULERIA

del Dr.Müle y Cía.

Mal Bicho... todos me dicen que soy...Mal Bicho...así es como me ven ..
Mal Bi Uy! ¿Ya están ahí? Bueno, preparense para otra recorrida por los pantanosos terrenos de la ignorancia. Mis buchones espontaneos y yo hemos reunido un infame compendio de burradas de la mas enhiesta calaña. Que les sea leve
Hoy le voy a dar duro a la horrenda revista Game Pro, que en Marzo de este año, publico la siguiente animalada:

> Heroes y SF II. Reúne héroes populares, como Superman, Batman, Mujer Maravilla, Flash Gordon, Linterna Verde y Aquaman, luchando

Aaaay! Se van a tener que esforzar para superar esto! Flash Gordon en la Liga!?! Y claro, ese del murciela-guito en el pecho no es Batman, es el Fantasma con orejitas. Y el de la capa no es Superman, es Mandrake sin galera ni bigote y con el pelo largo. No, si esta gente la tiene clarisima...
Al mes siguiente, Game Pro contratacó con este mega-moco

> La estrella de las historietas de Marvel Comics, Judge Dredd aparecerá en todas las plataformas clásicas, así

Puaj!! ¿Judge Dredd de Marvel? Aceptaría que alguno dijera que es de DC, ya que esta editorial publica sus comics en los EEUU, pero.. ¿de Marvel? Liquidelos sin piedad, Juez!
Y un mes después, en Mayo, Game Pro volvió a la carga

> Influencias: el estilo anime japonés, el de Simon Bisley (creador del LOBO original), Whilce Portacio (Wetworks)

Bueno, cartón lleno. ¿Así que Bisley es el creador de Lobo? Chau, no quiero oir más nada Y a mis queridos alcahuetes que encontraron, recortaron y enviaron estas joyas, solo les puedo decir dos cosas 1) Gracias, loco, están haciendo mi trabajo por mí. 2) ¿Cómo mierda se les ocurre gastar guita en comprar algo tan infecto como la revista Game Pro? Si tienen unos mangos de sobra, cómprense comics...o, mejor todavía, manden un giro a mi nombre a la dirección de la revista!
Pero hay más ignorancia para este boletín ¿Se acuerdan que el mes pasado despotricaba contra las revistas de los supermercados? He aquí algo peor: First, la revista de Diners Club. Miren lo que escribió un tal Ignacio Maccione en el numero de Abril, en un patético intento por investigar el fenomeno de la historieta:

> género discutido. Sobran exageros y vírgenes de la narrativa literaria, el cine y el dibujo, no todos le conceden un lugar algo. Los años, sin embargo, el comic -o las tiras, otras dan de sus denominaciones habituales- ha logrado su espacio con valiosos derechos, y ya no dudan en llamarlo el Octavo Arte. El fenómeno de la historieta, más allá de sus detractores y secuelas, abarca hoy a todo Occidente, pero dígame

¿Las tiras? ¿Sinónimo de "historieta" o de "comic"? ¿De qué habla este pibe? Y la mas grotesca ¿Octavo Arte?!? ¿Y el Noveno cuál es? ¿El tute? Además, entre otras giladas, la nota habla de "la tarea que lleva a cabo Carlos Trillo desde la revista Puertitas", como si no hubiera cerrado hace un año, y un par de mocos más, que prefiero dejar pasar Vuelva en Marzo, Maccione

BOTTOM TEN

Pocos cambios en el ranking de la infamia, ya que están todos muy cebados votando a los dos o tres que van primeros. Un poco de originalidad, viejo! Habiendo tanto verdulero para votar, me sorprende que esten todos enfrascados en el duelo Supergirl/Spider-Gay! En fin, voten por quien se les de la gana, pero manden los votos a Av.Forest 536, piso 8, of.43, Capital (1427). Estas son las posiciones

10) Condorito	5) Shadowhawk
9) Bloodshot	4) Azrael
8) Nightwatch	3) Barbie
7) Ghost Rider	2) Spider-Man
6) Scarlet Spider	1) SUPERMAN!!!

X-MEN

POR ANDRES Y DIEGO ACCORSI

SOLO PARA X-PERTOS

Todas las ilustraciones son © MEG

X-MEN, Sólo para X-PERTOS
por Andrés y Diego Accorsi

Un día, Colossus y Shadowcat se despiertan para descubrir que están en Murderworld, la base del villano Arcade, reclutados por este para que los mutantes lo defiendan de otra visita poco grata: el Dr.Doom. Con unos robots de los otros X-Men como aliados, Kitty y Peter logran vencer al tirano de Latveria, que resulta ser Miss Locke, la secretaria de Arcade, disfrazada para darle al psicótico de los juegos una original sorpresa de cumpleaños.

Mientras tanto, en Africa, Storm está al borde de la muerte, pero logra atravesar el desierto y ponerse a salvo. En el camino encuentra a una joven embarazada, la lleva con su tribu y la asiste en el parto de su bebé. Sin embargo, Ororo ve que la tribu es muy pobre y que no logrará subsistir alimentando una boca más. El viejo sabio de la tribu decide quitarse la vida.

Cyclops, por su parte, regresa a la Mansión X. Rachel absorbe la escencia del Phoenix y adopta ese nombre. A todo esto, el gobierno de los EEUU contrata a Mystique, Blob, Pyro, Avalanche y Spiral para formar un grupo oficial llamado Freedom Force. Su primera misión es capturar a Magneto, para juzgarlo por sus crímenes. Los X-Men tratan de defender a su ex-archienemigo, pero este decide entregarse y someterse al juicio.

Ni bien regresa a New York, Storm es capturada junto a los New Mutants y transportada a Asgard, mítica residencia de los dioses nórdicos, donde Loki le devuelve los poderes y la consagra nueva diosa del trueno, reemplazando a su odiado hermanastro Thor. Los New Mutants se dispersan por la región, pero Magik logra alertar a los X-

Men sobre la situación. Con Thor ausente, los X-Men tienen que vérselas solos contra las maquinaciones de Loki, que tiene bajo su control a Storm y Magik. Finalmente, Storm mata a Wolverine y Hela, reina de los infiernos nórdicos, viene a reclamar el alma del guerrero caído. En ese momento, Ororo logra quebrar el control de Loki quien, sabiéndose vencido, acepta devolver a todos los mutantes al plano de la Tierra.

Los X-Men y los New Mutants reaparecen en París, donde la Corte Mundial lleva a cabo el juicio a Magneto. En distintos lugares del mundo, se suceden atentados terroristas en respaldo al Amo del Magnetismo y los X-Men corren a combatirlos, hasta que deducen que todo es obra de Andrea y Andreas Strucker, también conocidos como Fenris, que buscan vengar la derrota que sufriera su padre (el temible Barón Von Strucker) a manos de Magneto, Xavier y Gabrielle Haller. El Profesor X se esfuerza por detenerlos, pero los Strucker logran escapar y el Profesor cae, malherido. Lilandra y Corsario aparecen y se lo llevan a su nave para brindarle atención médica. Antes de su partida, su viejo rival, Magneto, le promete que lo reemplazará como líder de los X-Men.

De regreso en la Mansión, los mutantes descubren que Madelyne, la esposa de Cyclops, ha dado a luz a un bebé, al que bautizan Nathan. Distintos problemas impiden a los Starjammers devolver al Profesor X a la Tierra y, ante la desconfianza de todos, Magneto se hace cargo de la dirección de la escuela. Cíclope y Tormenta deciden en un duelo de honor

quién será el jefe del grupo y, aún sin sus poderes, gana Ororo. Scott decide asumir de lleno su rol de padre y se va a Alaska con su familia.
Con todo el poder del Phoenix en sus manos, Rachel decide que es hora de matar al Beyonder. Este omnipotente ser materializa a varios Sentinels traídos del futuro, mata a los New Mutants, elimina en todo el mundo (excepto Kitty Pryde) el recuerdo de que estos alguna vez existieron y, como si esto fuera poco, aumenta los ya enormes poderes de Rachel. La joven viajera temporal toma una decisión: destruir el Universo para impedir que el Beyonder se apodere de él. Finalmente, Storm la logra disuadir, para desgracia del Beyonder, que esperaba que Rachel destruyera al Universo por él. Creyendo haber entendido la escencia de la Humanidad, el Todopoderoso le quita a Phoenix los poderes que le otorgó y se va, dejando intactos a los X-Men y los New Mutants.
Sumido en una profunda crisis de fé tras su encuentro con el Beyonder, Nightcrawler decide dejar por un tiempo a los X-Men y a su novia, Amanda Sefton. Una pista lo conduce a Murderworld, donde tras enfrentarse mano a mano con Arcade, logra rescatar a una joven, heredera del trono de Ruritania.
El día de Navidad no es un gran día para Wolverine. Su enemiga Lady Deathstrike y sus secuaces le dan una paliza descomunal y Logan queda semi-desnudo, herido y enloquecido en el medio de un callejón de New York, en plena tormenta de nieve. Ahí lo encuentra Katie Power (la menor del Power Pack), que lo pone a salvo de sus enemigos. Cuando Logan se repone, procede a eliminarlos uno por uno hasta llegar a Lady Deathstrike, que queda malherida y le suplica a Wolverine que la liquide. Este se niega y se va a devolver a Katie a su hogar.

Storm, Coloso, Shadowcat, Rogue y Phoenix están de visita en San Francisco, donde los ataca la Freedom Force y su nuevo miembro, la segunda Spider-Woman. Rogue toca a Spiral para robarle los poderes, pero la mente de la villana se apodera de su cuerpo, tornando el combate a favor de la Freedom Force. La calma vuelve cuando interviene la Policía y, al ver que el grupo de Mystique no tiene autorización para arrestar a los X-Men, obliga a todos a abandonar la escena.
Ya en New York, los ex-alumnos de Xavier visitan ahora a los Morlocks en los túneles, donde uno de ellos, Healer, trata de curar las graves heridas de Wolverine. Rachel se vuelve loca, bombardeada por pesadillas en las que Logan la asesina, y se dirige a la sede del Hellfire Club con el propósito de eliminar a la

X-MEN: LA HISTORIA OFICIAL-

CAPITULO XVI: AL FILO DEL EXCESO

Estamos en la segunda mitad de 1985 y la palabra X-Men es sinónimo de éxito y prosperidad. Un verdadero jardín de rosas. En Agosto de ese año, Berni Wrightson y Jim Starlin preparan para Marvel un especial a beneficio de la campaña contra el hambre en Etiopía. Se llama X-Men: Heroes For Hope y cuenta con colaboraciones de Claremont, Stan Lee, Stephen King, Denny O'Neil, Jim Shooter, Alan Moore, Mike Grell, John Romita Jr., Steve Rude, Frank Miller, Mike Kaluta, John Byrne, Brian Bolland, Richard Corben, Howard Chaykin y muchos otros talentos de primera línea. Aparecida el mismo mes que la Uncanny X-Men N.196, la historia encaja en la continuidad de la serie entre los Ns. 201 y 202.
En Septiembre de 1985, Marvel anuncia la creación de un nuevo título mutante: X-Factor, a cargo de Bob Layton. En un principio se difundieron pocos datos, pero se sabía que Cyclops dejaría a los X-Men y se uniría a Beast, Angel y Iceman una vez que The New Defenders cerrara, en el N.152. Además, se recomendaba prestar atención a la aparición del quinto miembro del grupo, que aparecería en Avengers N.263 y Fantastic Four N.286. En plena algarabía general, uno de los pocos que conocían la identidad del quinto miembro, miraba con cara de convidado de piedra. Era Chris Claremont.
John Romita Jr., por su parte, empieza a cansarse de los X-Men y cede su lugar a Barry Windsor-Smith en los Ns. 198 y 205, a Rick Leonardi en el 201 y a June Brigman en el 204, hasta que abandona la serie tras finalizar el N.211.
Entre los Ns. 199 y 200 encaja la mejor historia de este período, la saga en Asgard, narrada en el New Mutants Special 1 y el X-Men Annual 9, ambos con guión de Chris Claremont y espectaculares di-

bujos de Arthur Adams. Un auténtico clásico.
Más difícil de encajar en la continuidad fue la miniserie de cuatro partes protagonizada por Nightcrawler, escrita y dibujada por Dave Cockrum. La miniserie contaba con el elfo azul, Kitty y Lock-

Reina Negra. Phoenix triunfa fácilmente y cuando está a punto de matar a su enemiga, irrumpe Wolverine y le ordena desistir. Como Rachel se niega, Logan se ve forzado a usar contra ella sus letales garras.
Phoenix sobrevive, pero se escapa y merodea por la ciudad. Los X-Men repudian a Wolverine por su actitud frente a una compañera y tanto este grupo como los jerarcas del Hellfire Club salen en busca de la poderosísima joven. Al toparse en el Central Park, se desencadena una lucha, interrumpida por la súbita aparición de Nimrod. Ahora la lucha es de todos contra todos, hasta que Nimrod rostiza a la Torre Negra y, por iniciativa de Storm, ambos grupos combinan fuerzas contra el gigantesco robot. El poder combinado de ambas facciones y el sacrificio del Alfil Negro hacen imposible la victoria para Nimrod, que prefiere teleportarse bien lejos. A todo esto, Rachel es poseída por Spiral, que la rapta y la entrega a su amo, el siniestro Mojo.
En Los Angeles, un grupo conocido como los Marauders aprovecha el creciente sentimiento anti-mutante para cazar y matar a los homo-superiors. Dazzler, que ahora toca bajo otro nombre en la banda de Lila Cheney, combate con una miembro de este grupo, Malice.
Mientras tanto, Rogue recorre New York en busca de Rachel y descubre la existencia de otra organización cazadora de mutantes llamada X-Factor. La sorpresa crece cuando Magneto averigua que sus integrantes son los primeros cinco alumnos de Charles Xavier, los miembros fundadores de los X-Men. Poco después, Magneto recibe otro shock: el Hellfire Club le ofrece el puesto de Rey Blanco.
En las calles, Nightcrawler (sin poderes tras el combate con Nimrod) es perseguido por una multitud que quiere lincharlo. Kitty y los hermanos Rasputin, vestidos de civil, intervienen y logran evitar una verdadera masacre. Pero no por mucho tiempo.

heed y fue lanzada en Octubre de 1985, junto con la X-Men 198. Sin embargo, los eventos allí narrados sólo cobran lógica si se los intercala entre los Ns. 194 y 195 de la serie central.
Es que, con tantas apariciones en todos lados, la continuidad de la serie se fue haciendo cada vez más dura de manejar. Durante este período, todos o algunos miembros de los X-Men aparecieron en varios números de New Mutants, todos los números de Secret Wars II, Dazzler N.38, Power Pack N.19, Alpha Flight Ns. 33 y 34 y Wolverine hizo de las suyas en el Captain America Annual 8, por citar sólo algunos ejemplos. El caos iba in crescendo.
El momento cumbre llegó en Noviembre de 1985, con el N.1 de X-Men/ Alpha Flight. Originalmente pensado para salir en Abril, varias demoras (como la Graphic Novel de She-Hulk, que impidió que John Byrne se hiciera cargo del dibujo) hicieron que el guión de estos dos especiales estuvieran totalmente desfasados respecto de lo que sucedía en ese momento en las series regulares. A duras penas Ann Nocenti (ccordinadora de X-Men) logró decretar que esa historia transcurre entre la del X-Men Annual 8 y la de Uncanny X-Men N.193, ambas aparecidas en Mayo de ese año. La historia enfrenta a ambos grupos con Loki (que luego volvería a atacar a los X-Men en la saga de Asgard) y es más bien intrascendente. Lo mejor, los dibujos de Paul Smith.
Y para Enero del '86, la gota que rebalsa el vaso: X-Factor N.1 y la confirmación del rumor peor ocultado de todos los tiempos. Jean Grey no murió en la gloriosa X-Men 137. Apareció vivita, coleando y sin los poderes de Phoenix. De nuevo se llama Marvel Girl y se une a sus cuatro amigos de la adolescencia para formar un nuevo grupo. Hank McCoy, por su parte, perdió el pelo y ahora puede pasar por humano. El truquito es que X-Factor finge ser un grupo caza-mutantes, pero en realidad buscan mutantes para encaminarlos en el uso de sus poderes, como el Profe X había hecho con ellos. Con este planteo y el equipo creativo integrado por Bob Layton (guión) y Jackson Guice (dibujo) surge el tercer título mutante. El coordinador iba a ser Mike Carlin, pero una jugosa oferta lo lleva a la DC. Para reemplazarlo, Marvel asciende a un jovencito que más adelante cobrará peso en esta historia. Se llama Bob Harras.

X-MEN

PODER MUTANTE

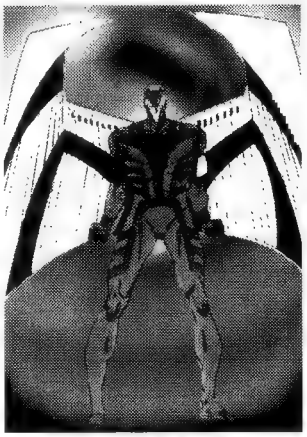
MIRAGE

MIRAGE [mi-rásh], Espejismo en castellano.
Nombre Real: Danielle `Dani' Moonstar
Primera Aparición: Marvel Graphic Novel n.4.
Poder Mutante: Dani posee un alto nivel de telepatía y en su primera encarnación, su poder consistía en hacerle ver a los otros sus miedos más grandes. Tras un experimento del High Evolutionary desarrolló la capacidad de materializar los miedos o deseos, tanto propios como de los otros. Estas construcciones psíquicas sólidas, desaparecían cuando Dani se concentraba en otra cosa, por lo que generlmente deseaba su lanza mística en miniatura como materialización de sus deseos. Luego se convirtió en Valkiria de Asgard con caballo alado y todo, para volver como Moonstar, espía del Mutant Liberation Front con el poder de arrojar flechas psíquicas, proyectiles de energía que desencadenan en su blanco recuerdos dolorosos y traumas profundos.

© MEG

ARCHANGEL

ARCHANGEL, [ar-quéin-shel]
En castellano Arcángel.
Nombre Real: Warren Kenneth Worthington III
Primera Aparición: X-Factor n.24 (de cuerpo entero)
Poder Mutante: En esta nueva encarnación del Angel, Warren no posee en realidad un poder mutante propio, ya que este deriva de sus alas metálicas implantadas por Apocalypse para convertirlo en War, el Cuarto Jinete. Archangel puede volar a altísimas velocidades y las alas están compuestas por infinidad de cuchillas superafiladas que él desprende de su cuerpo para atacar a los oponentes generalmente paralizándolos (disruptores neuronales). Cuando está muy enfurecido las cuchillas pueden atacar fuera de su control, casi siempre con resultados letales. Asi mismo, las alas le dan una protección contra casi todo tipo de ataque y el traje le da una fuerza más que normal.



© MEG

MYSTIQUE

MYSTIQUE [mis-tíc], en castellano, Mística.
Nombre Real: Raven Darkholme.
Primera Aparición: Ms.Marvel n.17.
Poder Mutante: Esta intrigante mujer de piel azul tiene el poder de transformar su cuerpo para tener la apariencia que ella desee. Mystique es una experta asesina que, ayudada por su habilidad de tomar prestada las formas de cualquier humano y su buen nivel de pelea, se convierte en una enemiga formidable o en una valiosa miembro de X-Factor. Esta cambia-formas no puede duplicar los poderes de aquellos seres cuyos cuerpos imita, pero sí sus voces.

© MEG

#16 OCTUBRE 1995 COMIQUEANDO
ANO 2 $6

COMIQUEANDO

=LordGrood=
-Ywing-

Todo sobre LOS CABALLEROS DEL ZODIACO

Reportajes a PETER DAVID y ARIEL OLIVETTI

Y un comic de CYBERSIX

EL BAJO MUNDO DE LOS

VILLANOS DC

Porque vos buscabas un lugar así...

FILM COMICS MAGAZINE

PRESENTA

Camelot

El Reino del comic en pleno centro.
- SUPER-HEROES
- MANGA
- EROTISMO
- COMIC ADULTO
- CIENCIA FICCION
- COMIC DE AUTOR EUROPEO Y AMERICANO

Todo el Merchandising:
- VIDEOS
- MUNECOS
- MAQUETAS
- PINS
- FIGURITAS
- NOVELAS - AUDIOBOOKS
- LIBROS DE ARTE E ILUSTRACION
- PORTFOLIOS
- PUBLICACIONES ESPECIALIZADAS INTERNACIONALES

Camelot AV. CORRIENTES 1388 (esq. Uruguay)
TEL. 374-6152

Como siempre, en el local de Corrientes 1381 podrás encontrar los clásicos del cine y sus últimos estrenos.

INDICE

SECCIONES

8 LOS RESCATADORES reivindican hoy a Asso di Picche, el primer éxito del recordado Hugo Pratt.

10 CEBAMIENTO INFINITO. Muñecos, Juegos de Rol y mil excusas más para que dejes todo tu dinero cada vez que entrás a una comiquería.

20 MESA REDONDA. El foro de opinión de la revista recibe a otras nueve publicaciones de reciente aparición.

24 CORREO. Más cartas y dibujos de los lectores en la sección donde vos sos el protagonista.

29 ANARKOMIX. Y nos vamos despilfarrando datos, rankings, citas y la historia de un nuevo ilustre Desconocido.

NOTAS

4 SE VIENE EL BAJO MUNDO Toda la data y todas las postas en torno a Underworld, la saga en la que los Villanos se llevan el rol estelar.

12 REPORTAJE A PETER DAVID El exitoso guionista de Hulk, Aquaman y Spider-Man 2099 dialogó con Diego, en San Diego. Imperdible.

16 REPORTAJE A ARIEL OLIVETTI Mientras termina el impresionante The Last Avengers Story (con guión de David), Ariel repasa con nosotros su carrera y sus proyectos.

STAFF

Director: Andrés Accorsi
Jefe de Redacción: Diego Accorsi
Coordinador Creativo: Hernán Botticelli
Coordinación Gráfica: gRINbaum
Diseño Gráfico: gRINbaum - varela
Redactores: Fernando Dr.Sax Festino, Fernando García, Hernán Ostuni, Mr.Master, Lisandro Berenguer Grassi, Juan Manuel García Carral, Gustavo Secreti, Dr.Müle.

Invitados Especiales: Estudio Yukino.
Teen Titans: Federico Gatti (Nightwing), Douglas Maioli (Hawk), Martín Alfaro (Aqualad), Juan Davanzi (Cyborg), Diego V izzolini (Danny Chase).
Portada Joker: Ilustración de Ariel Olivetti/ Joker es (c) DC Comics.
Portada Caballeros: Montaje de gRINbaum - varela.
Los Caballeros son (c) Masami Kurumada.

UNDERWORLD

DE MAL EN PEOR

Alguna vez John Ostrander dijo que los villanos son la medida del héroe y que de nada sirve vencer a con toda facilidad a un villano débil, ridículo o inepto. En ese caso, el héroe no es un héroe sino un mero matón que le pega a su inferior. Con esta consigna en mente, la DC resolvió renovar y actualizar a sus tradicionales villanos para que el Bajo Mundo vuelva a amenazar como corresponde a los heroicos pobladores de su universo.

por Diego y Andres Accorsi

Todas las ilustraciones son © DC Comics

HISTORIA DEL CRIMEN

Impensable hace treinta años, el concepto de los villanos como protagonistas de los comics se puede rastrear hacia atrás en el tiempo hasta Agosto de 1970, mes en el que Dr.Doom, el principal villano de la Marvel, comenzaba a compartir con Ka-Zar el título Astonishing Tales. El experimento duró apenas ocho números, el tiempo que tardó el clon de Tarzan en apoderarse de la lolalidad de las páginas. Pero la idea quedó.

Algunos años más tarde, en 1975, DC vive un periodo de explosión, en el que se lanzan nuevas colecciones a un ritmo descontrolado. Entre estos nuevos intentos surge el comic book bimestral The Joker, con el maléfico bufón como protagonista de nueve interesantísimas historias que lo enfrentaban a héroes (Green Arrow, Creeper) y villanos (Luthor, Two-Face, Scarecrow) por igual. Con el N.9 (Joker vs.Catwoman) esta buena iniciativa llega a su fin.

También en 1975, Marvel le dedica dos Giant-Size a probar un nuevo título: Super-Villain Team-Up. El primero funciona como prólogo a la memorable saga de Avengers vs. Defenders, pero no alcanza grandes ventas. El segundo encuentra la fórmula al reunir a dos personajes que los fans querían ver más a menudo: Dr.Doom y Sub-Mariner. Con esta dupla al frente, Super-Villain Team-Up se convierte en serie regular y debuta en Agosto de 1975 (un mes después que The Joker) y, tras varios cambios de rumbo, cierra en su N.15, en 1980.

En 1976, DC se juega con otro proyecto que tendría poca vida: Secret Society of Super-Villains, un cónclave de villanos (con Darkseid manipulándolos tras bambalinas) que se une para darle masa a héroes de segunda línea como Creeper y Captain Comet. La serie sirve de nexo entre varias colecciones, como Justice League of America, DC Special y otras, pero es una víctima más de la tremenda implosión de 1978 y se cancela en el N.10.

Hizo falta que llegara el resurgimiento de los superhéroes para que, recién a partir de mediados de los '80, los villanos volvieran a la carga. Después de su lamentable papel en Crisis, los villanos de DC ganan

protagonismo en Legends, saga de la que desprende la excelente y recordada serie Suicide Squad. A esta misma época pertenecen también The Killing Joke, la biografía de Lex Luthor, las miniseries de Catwoman y Deadshot y varios intentos por el lado de Marvel, como Thanos Quest y la graphic novel de Dr.Doom y Dr.Strange.

Ya en esta década, el éxito de las películas de Batman implicó un mayor protagonismo para los criminales de Gotham, traducido en anuales, libros prestige y novelas gráficas que los tienen como protagonistas. Otros enemigos de la Humanidad, como Darkseid, Doomsday y Eclipso, también recibieron su espacio.

Tampoco es despreciable el auge de los mercenarios. Seres amorales que hacen cualquier cosa por un pesito, como Deathstroke, Deadpool y el mismísimo Lobo, tienen hoy un lugar asegurado.

Sin embargo, la tendencia dominante de estos tiempos (sobre todo en Marvel) es tomar a un villano muy pedido por la gente y, para permitir que sus apariciones se multipliquen sin volverlo un constante fracasado, transformarlo en un héroe violento, pero héroe al fin. Es el triste periplo recorrido por Venom, Catwoman y Green Goblin, por nombrar a unos pocos.

Sin embargo, publicaciones como Darkseid/Galactus o los intentos de Image con Violator y Regulators nos permiten soñar con más protagonismo en manos de villanos de verdad. Pero para eso, hay que cuidar y mejorar a los enemigos de nuestros amigos. A eso apunta Underworld Unleashed.

NERON,NERON, QUE GRANDE SOS

Esta nueva historia de la DC escrita por Mark Waid (Flash, Impulse, Captain America y un elcétera largo e inentendible) y dibujada por Howard Porter (The Ray), se paseará por todos los títulos mensuales del Universo (excepto Wonder Woman, porque con Byrne no se jode) y las cosas importantes en sí, sucederán en los tres números de Underworld Unleashed y sus cuatro especiales.

Todo empieza cuando una antigua entidad maléfica, Nerón, es liberada y comienza a hacer lo que más le gusta: caos. Este poderosísimo ser (al mejor estilo Beyonder de Secret Wars) empieza a darles a los villanos del Universo DC, lo que ellos siempre desearon: más poder.

De esta manera, enemigos que ya estaban para ser tomados en joda (como por ejemplo la Galería de Villanos de Flash) pasan a ser enemigos re-grossos, para que los héroes tengan un nivel de desafío superior. Con esto, los villanos van a cambiar para siempre, van a convertirse en seres de más poder y maldad, van a volver a tomar protagonismo, van a poder aparecer más en las revistas y así los héroes van a dejar de pelear contra extraterrestres y robots gigantescos, para enfrentar a los malhechores clásicos reformulados.

Nerón forma su Círculo Interno, con Luthor, el Joker, Circe, Polaris y Abra Kadabra que por supuesto, terminarán arrancándose los ojos entre ellos por El Poder. Santos choreos, Batman! ¿Me equivoco o esto es igual a Acts of Vengeance, esa saguita de Marvel en donde los villanos iban a pelear contra héroes con los que no habían peleado nunca, y Loki tenía su círculo interno con Dr.Doom, Magneto, Kingpin, Wizard, Red Skull y el Mandarín? Bueno, es una de villanos y ladrones...

Uno de los villanos claves es el Trickster (de la Rogues Gallery de Flash) quien cuenta gran parte de la historia y uno de los héroes que cambiará para siempre es el alegre y boludón Blue Devil. Sí, los héroes también participan en Underworld Unleashed y ante ellos aparece uno por uno, un Nerón con muchas ganas de hacer negocios. Los héroes reciben ofertas que no pueden rechazar y los alterarán para siempre. Guy Gardner debe matar a John Stewart (Darkstar) a cambio de la resurrec-

ción de su madre, Ice y Kilowog. Ray podrá eliminar la maldad de Death Masque y a cambio, Nerón -como el Demonio con Fausto- se quedará con su alma! Corrigan logrará separarse del Espectro, Hawkman tranzará para no volverse loco y se firman otros acuerdos con Nerón, a costos altísimos que sacudirán para siempre las bases del Universo DC.

Pero por supuesto, en un final a toda pompa, los héroes van a pelear por sus almas y vencerán a Nerón en las puertas de su nada-mundo. Más allá del resultado de esta batalla, los héroes se tienen que enfrentar a las verdades que Nerón les mostró, a las decisiones que tomaron con respecto a las tranzas que hicieron o rechazaron y lo más importante, a un montón de supervillanos con los nuevos poderes que les dejó Nerón.

FIVE CONFLAGRATIONS, FLASH... SET WITH A DISTURBING PRECISION.
MOTHER OF GOD... J'ONN! WHAT'S GOING ON DOWN THERE?
THEY BURN LIKE CANDLES THESE MUSE MEN!
THEN LET'S BLOW 'EM OUT--NOW!
ELLIE BRYN-- CALL BAY AND TRIUMPH. TELL THEM THE JUSTICE LEAGUE NEEDS THEIR HELP! SEND THEM TO--
I KNOW WHERE TO SEND THEM. I CAN MAKE OUT THE GEOGRAPHY.
IN FACT...
WHAT? WHAT IS IT?

Ahora ese es el reto: hacer buenas historias con los villanos reformulados, sin que sean todos una banda de tipos duros, asesinos psicópatas destructivos, sino Grandes Villanos, como se merecen los grandes héroes. Y por supuesto, el final de Underworld no es el final de Nerón, que vino para quedarse en el Universo DC y en un tiempito reaparecerá para seguir haciendo de las suyas.

EL SHOW DEL TIE-IN

Si vamos al "qué pasa" número por número, empezamos con la Underworld Unleashed n1, en donde los villanos hacen un rito para liberar a esta entidad demoniaca hambrienta de almas humanas y a cambio reciben nuevos y temibles poderes. En Aquaman n.14 aparece el renovado Major Disaster, en Azrael n.10 se juntan Batman, Robin, Lady Shiva, Question y otros para evaluar el asunto y en Da-

mage n.18 encontramos a Copperhead. En Green Arrow n.102 Connor Hawke es tentado por Nerón, en Guy Gardner Warrior n36 vemos a Cheetah, Earthworm y Black Guard, en la Manhunter n.12 a un nuevo Psycho-Pirate, en Extreme Justice n.10 Plastique cambia de bando y reaparece Star Sapphire y en su n.107, Flash deben vencer -junto al Capitán Marvel- al Shadow Thief y a los ex-Titans Thunder & Lightning. En la Primal Force n.13 se enfrentan a Lord Satannus y en la Spectre 35, Nerón tranza el desdoblamiento de las personalidades del Espectro. En Green Lantern n68 aparece Mr. Freeze, en Hawkman n.26 el Scarecrow y en la Justice League America 105, Nerón crea a una poderosa Killer Elite con Deadshot, Deadline, Bolt, Chiller y Merlin, todos con nuevos poderes para destruir a la Liga. En New Gods n.2 los maléficos secuaces de Darkseid ya empiezan a pelearse por la sucesión del desaparecido líder, mientras que en la R.E.B.E.L.S. '95 n.13 Nerón le da al asesino Iceman una segunda oportunidad para acabar con Vril Dox y sus muchachos. La lucha en Apokolips continúa en el primer especial, llamado Underworld Unleashed: Apokolips-Dark Uprising con Granny Goodness, las Female Furies, Desaad, Kanto y toda la barra de villanos de Kirby. En Starman 13 el Dr.Phosphorus ataca al retirado Ted Knight, en la Detective Comics n.691 Nerón crea al nuevo Spellbinder, en la Fate n.13 se viene Blaze, en Impulse 8 Blockbuster y en The Ray 19 sigue la cosa contra el Atomic Skull. En la Steel n.21 aparece Metallo, en la Catwoman 27 Gorilla Grodd y en Green Arrow 103 Tezcat, el dios jaguar azteca creado por Nerón. En Damage n19 una patota de seres con poderes y su misterioso líder no le dan respiro al joven héroe, en Lobo n22 el czarniano llega a la Tierra y termina haciendo un trato con Nerón, mientras que Guy Gardner: Warrior n.37 muestra el trato de Guy con Nerón y en Robin n.23 Killer Moth (la Polilla) es transformada en Charaxes.

Después viene Underworld Unleashed n.2, donde Nerón empieza a hacer tratos con los héroes y se agarra a los golpes con Green Lantern. En Batman n.525 se viene Mr.Freeze contra Ciudad Gótica, en Extreme Justice n11 Sapphire se reúne con Predator por el futuro de su hijo (codiciado por Nerón), en la Fate n.14 aparecen Sentinel (Alan Scott), Zatanna y Deadman para ir contra Nerón y en la Legion of Superheroes n.75 un poderosísimo Chronos se pone a jugar con el tiempo y viaja junto a los Legionarios al siglo XXX. El último número de Primal Force es consecuencia directa de sus enfrentamientos en Underworld, donde tres poderosísimos villanos se cargan a todo el grupo. En The Spectre 36 el al-

ma de Jim Corrigan está en peligro y -con el Espectro liberado- el pacto de Nerón no parece negocio; en la Superboy n.22 reaparece Killer Frost y se viene el segundo especial Underworld Unleashed: Batman-Devil's Asylum en donde Batman debe elegir entre perder su alma o salvar a todos los locos. En la Green Lantern n.69 aparece Purgatory y en Justice League America 106 sigue la Killer Elite y vuelve Scarabus. Hawkman 27 es la vuelta de Hawkwoman y la batalla de Katar contra la locura, con Nerón en el medio. Underworld Unleashed: Abyss-Hell's Sentinel es el especial protagonizado por todos los personajes místicos de la DC versus Satannus, Blaze, Etrigan, Dementor, Tannarak y Blackbriar Thorn. En la Adventures of Superman 530, Heligrammite irrumpe en Metrópolis y acaba con el Special Crimes Unit, en la Detective Comics 692 Batman y Robin siguen su lucha contra el nuevo Spellbinder y en la Justice League Task Force n.30 Brimstone, Sharpnel y Sledge atacan a los héroes camino a salvar a Despero. En la Showcase `95 n.12 hay una aventura que muestra cómo Shade (el villano, no el de Meta) resuelve un pacto con Nerón y Underworld Unleashed: Patterns of Fear muestra a una paralítica Oracle (Barbara Gordon) actualizando fichas de los villanos cuando llega Nerón y le propone volver a ser Batichica... a cambio de su alma. Legionnaires n.32 es el final del enfrentamiento con Chronos, la Superman: The Man of Tomorrow 3 revela el milagroso regreso de Luthor y Underworld Unleashed 3 es la gran lucha final con pitos y matracas.

Por si todo esto no los cebó, les cuento que todas las Underworld Unleashed vienen con tinta fluo, pero no sólo en las tapas, sino en todas las páginas de las revistas! Además, siguiendo con la magnífica serie de figuritas DC Villains: Dark Judgement, sale DC Villains II: Underworld con nuevas figus mostrando cómo quedaron los villanos del universo, de nuevo por talentosísimos ilustradores (Bisley, Hampton, Harris, etc.) y las difíciles con truquitos (rompecabeza spectra-etch, foil-embossed y el SkyMotion) por supuesto, de SkyBox.

Volviendo a los datos, podemos agregar que los especiales están a cargo de: Paul Kupperberg, Stefano Raffaele y Steve Mitchell (Underworld Unleashed: Apokolips-Dark Uprising); Alan Grant, Brian Steelfreeze y Rick Burchett (Underworld Unleashed: Batman-Devil's Asylum); Scott Peterson, John Stokes, Phil Jimenez, JH Williams III y Mick Gray (Underworld Unleashed: Abyss-Hell's Sentinel) y Anthony Williams y Andrew Lanning con muchos invitados en las fichas (Underworld Unleashed: Patterns of Fear). Cada

uno será independiente del resto, de 48 páginas en formato Miraweb a $ 2.95 de tapa, es decir, un poco más de $ 5,00 en nuestra comiquería amiga.

Hiedra Venenosa, el Acertijo, el Amo de los Espejos, Shark, Dos Caras, Cat-man, el Dr.Alquimia, Killer Croc, Kadaver, Silver Banshee, Yuga Khan, Brainiac, Kobra, Dr.Spectro, por qué no Doomsday, Black Manta, el Pingüino y una larguísima lista de personajes componen las filas de los villanos del Universo DC y muchos de ellos verán su destino alterado para siempre después de esta mini-serie. ¿Qué tal? El Bajo Mundo se suelta. Agarralo. Puede valer la pena. Al fin y al cabo, los verdaderos protagonistas de las revistas no son los héroes sino los villanos a los que se deben enfrentar... y siempre es bueno saber contra qué hay que pelear. Hagamos un trato...

LOS RESCATADORES

Por Hernán Ostuni y Fernando García

Inmediatamente después de la Segunda Guerra Mundial, un puñado de jóvenes predestinados a ser grandes en esto del comic, formaron lo que ellos dieron en llamar el Grupo de Venecia. Entre estos talentosos se encontraban Alberto Ongaro, Dino Battaglia y Hugo Pratt, por nombrar sólo a algunos. Muchos de los miembros del grupo veneciano trabajarían luego en Argentina, cuando César Civita abrió la sucursal local de Editorial Abril. El primer trabajo qe dio a conocer este conglomerado veneciano fue el personaje que hoy rescataremos:

Todas las ilustraciones son © Hugo Pratt

UN HEROE A LA AMERICANA

"El proyecto de Asso di Picche - recuerda Ongaro- nació en una celda de la prisión de Santa María Mayor, en Venecia, donde Mario Faustinelli y yo pasamos largas semanas durante la resistencia". Así, a fines de 1945, sale a los kioscos italianos el primer número de la revista Albi Uragano, conteniendo material de todo el grupo y, por supuesto, la presentación oficial de nuestro héroe de turno.

historia contaba como Gary Peters, periodista, se transformaba en Asso di Picche (As de Espadas, o de Pic) para combatir la injusticia y el mal allí donde la situación requiriera de su presencia. El héroe encapuchado del traje amarillo enfrentó a infinidad de malhechores, entre los que sobresalieron la Banda de las Panteras y el famoso Club de los Cinco, siniestra banda que se encarga de esparcir por todo el mundo la maldad y la injusticia y de la que nuestro héroe es su declarado némesis. El As de Espadas recorrió los más recónditos lugares de los cinco continentes, pero no está solo en esta lucha. Lo acompañan su amigo, el joven príncipe chino Wang y su novia Deana Farrel. Al comienzo de la historia, sus amigos desconocían las actividades justicieras del intrépido Gary, pero luego, al enterarse, sus vidas se unieron en forma indisoluble a la del joven paladín.

EL ESTILO PRATT

De todos los integrantes del grupo, sería a un joven e inexperto Hugo Pratt a quien Faustinelli le diera el honor de dar vida gráfica a su criatura, comenzando así un camino que quedó tempranamente incompleto.

El diseño utilizado por Pratt era desconocido hasta ese entonces en Italia. El y sus compañeros de grupo utilizaron las técnicas del comic-book americano, abriendo de esta manera una nueva era en la historieta italiana.

Hablar de Pratt hoy por hoy sería estéril. Muchos se acuerdan de él ahora, porque no está. Nosotros quisimos recordarlo de esta manera, contándoles sobre su primer personaje y dejándonos llevar por la imaginación, para pensar qué habrá sentido aquel joven dibujante el día que vio publicados sus trabajos por primera vez. Sirva como homenaje a ese grande que fue **Hugo Pratt (1927-1995).**

NO tE vuEVAS LOCO
BUSCANDO MUÑECOS
y núMEROS AtRASadOS
PArA TU COLEcCiÓn !!

vEní @
ARKHAM
ComiCs

Y eLeVAt& TodO !!

YaDEmás,FigURiTAS, POSTERS Y LOS MEJORES VIdeOS dE aniMÉ.

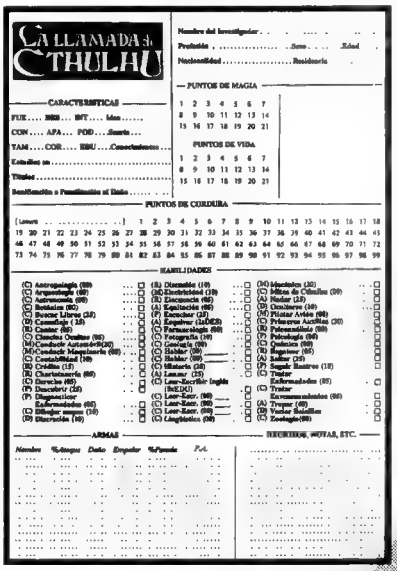
TALcaHuANo 1071 locAl 93 10 a 20 hs.

JUEGOS DE ROL

por Mr Master.

Siglo XX, Cthulhu-che.

Que el mundo fué y será una porquería ya lo sé, en el 510 y en el 2000 también, que siempre ha habido Cthonians, Dholes y Nodens, Profundos y Shoggots.... Ejem. Y sí, este juego de rol ambientado en los años `20 gira en torno a la porquería del siglo XX. Pero no una porquería común, sino a una salida de lo profundo del espacio, o de lo profundo de la cabeza de un escritor que un día hizo CRACK y se convirtió en el inventor de la última gran mitología de la literatura universal, Howard Phillips Lovecraft, creador de los llamados Mitos de Cthulhu.



En el Juego de Rol "La Llamada de Cthulhu" (de Chaosium Inc. editado en español por Joc), los jugadores son seres humanos normales que se van introduciendo en los peligros de un mundo que poco a poco va mostrando su lado más horripilante: los Mitos de Cthulhu.

Las historias se desarrollan en la década del 20 y por ende, los jugadores personifican Investigadores con empleos (y armas) de la época. Los valores fundamentales en los que se dividen los Investigadores son: Fuerza, Destreza, Inteligencia, Contextura, Apariencia, Poder, Tamaño, Cordura y Educación. Los más interesantes para desmenuzar son Poder y Cordura. El primero se relaciona con los Puntos de Magia, que es lo que va a permitirle al Investigador el aprendizaje y uso de Hechizos. El segundo interactúa con la tablita de los Puntos de Cordura. ¿Qué es esto? Bien, cada vez que el jugador se enfrenta a lo desconocido, al horror, a una experiencia capaz de volarle el cráneo a un tipo común y corriente, se hace una tirada para ver cómo afecta eso la psiquis del Investigador, motivo por el cual, cuanto más se juega y cuanto más grossos son los peligros, más posibilidades de perder nuestra cordura tenemos. Por otro lado, entre el Tamaño y la Contextura se sacan los Puntos de Vida, que, al llegar a cero, nos indican que nuestro personaje ha pasado a mejor vida.

De acuerdo a la profesión y preparación que nuestro Investigador tenga, podrá tener ciertas Habilidades, algunas de Agilidad (Esquivar, Lanzar, Trepar), otras de Discreción (Camuflaje, Ocultarse), muchas de Conocimientos (Zoología, Primeros Auxilios, Historia, Dibujar Mapas), otras de Percepción (Descubrir, Seguir Rastros), otras de Manipulación (Electricidad, Pilotear Avión) y algunas de Relación (Regatear, Charlatanería, Elocuencia). Sin duda, la Habilidad más importante (y más difícil de adquirir) es la llamada Mitos de Cthulhu y sirve para lograr pistas y conocimientos sobre estos horrendos seres que escaparon de las pesadillas de Lovecraft y se entretienen atormentando personajes en un magnífico juego de rol. Por supuesto, a más Mitos... menos Cordura.

Lo último que tenemos que marcar de nuestro Investigador es su capacidad con las Armas (cuáles posee, % de Ataque, el Daño que realiza, etc.) y por supuesto, su historia y su Salario.

El sistema de mejoramiento del personaje mediante el éxito del uso de las Habilidades (y Armas) es muy bueno. Basta un par de partidos para ver cómo nuestro Investigador va creciendo y es cada vez más útil (el problema es encariñarse mucho, porque probablemente esté a punto de volverse loco de remate o de ser boleta).

El sistema de juego es entretenido y ágil, con el simple y tradicional Porcentaje (dado de 100) -aunque es medio molesto que se necesiten para determinar los Daños, dados de todo tipo (4, 6, 8, 10, 12 y 20 caras).

El libro en sí es grandioso. Los fans de Lovecraft van a babear como perros en celo. Aparte de la rápida (y azarosa) Creación de los Investigadores, el Sistema de Juego claro y todo lo necesario para dirigir una aventura, esta Llamada de Cthulhu trae varias historias ya hechas para largarse a jugar, un capítulo lleno de referencias a la década del `20 y muchísimos textos sobre los Mitos de Cthulhu con buenos dibujos de los delirios de Lovecraft. Creo que este es uno de los mejo-

res Juegos de Rol que jugué en mi vida y uno de los mejores homenajes a ese grande de la literatura de horror que fue H.P. Lovecraft.
Ah! también se puede modificar para jugar en nuestro tiempo. Cthulhu Now! Hay muchos buenos módulos fáciles de encontrar en las comiquerías (La Semilla de Azathot, Los Hongos de Yuggoth, etc.).
Y como cantaba Discépolo desde Arkham "...igual que en la vidriera irrespetuosa de los cambalaches... ves llorar la Biblia junto al Necronomicón". Chan, chan.

MUÑECOS

por Dr Sax.

Hace no mucho tiempo, mientras hacía mi habitual raid de rapiña por las comiquerías, mi ojo muñequístico detectó una ostensible diferencia en la pintura de ciertas figuras de plomo. Instantáneamente pensé: "Parece que Luis anda vendiendo al por mayor". Así, decidí ir a recordar viejos tiempos y me dirigí a Boñilandia, también conocido como Parque los Andes, y sobre Dorrego casi Corrientes, encontré la vieja mesa del maestro de las figuras de plomo en Argentina (toda la chapa): Luis Canobbio.
¿Te gustaría tener un plomo de Wolverine? ¿O Parallax? ¿O cualquier personaje que sea tu favorito? Luis crea sus propios muñecos desde su más tierna infancia, cuando deliraba con un marinerito de gorra de plata y cintita (el clásico Popeye) y se enfermaba pensando en un desfile de treinta o cuarenta de estos pibes. En las bolsitas de 25 centavos que nos comprábamos en esa época (unos treinta pirulos atrás) estos marineros pintaban de a uno. Así que, ni hablar de comprarlos. Hasta que la salvación llegó en la forma de la revista Hobby y su explicación de cómo hacer un molde de yeso. Demás está decir que ese fue el Secret Origin del primer desfile de miniaturas de este monstruo.
De esos primeros intentos pintados con témpera llegamos a las bestialidades actuales. Los materiales actuales son plomo y estaño, que constituyen el material conocido como plomo linotipo (mayor dureza, menor punto de fusión). Este material base es modificado artesanalmente, casi alquimisticamente, con elementos como el bismuto y el peligrosísimo cadmio para lanzas, sables cortos, correajes y toda la bijouterie guerrera. La pintura para esto también cambió: la revolución del acrílico dejó atrás los viejos esmaltes a la trementina o thinner (las conocidas latitas que usaban los hobbistas), e introdujo una amplísima nueva gama de colores y técnicas, incluyendo algunas novedosas (la última, metales) que Luis domina y crea permanentemente.
Pero basta de datos periodísticos y vamos al cebamiento: Elfos (del Bosque, Negros, Silvanos, Noldors, Wardancers, etc.), Goblins, Orcos, Enanos, Trolls, Tumularios, Quimeras, Grifos (cruza de león y águila), Hipogrifos (caballo y águila), la Manticora (león y humano) y todas las razas y oficios humanos que quieras utilizar en tu juego de rol (inclusive bretones, medievales, bárbaros, hunos, magos, etc.). Todo esto sirve para fantasía medieval (Tierra Media, Dungeons, etc.) pero también tenés miniaturas para Mitos de Cthulhu, Cyberpunk y particularmente el cebamiento del quía, los War Games, ya sea de fantasía o históricos que incluye próximamente Argentinos (Invasiones Inglesas, Campaña de los Andes, Campaña Paz-Quiroga, etc.). Como ven el nivel de detalle y psicosis de este fenomenal creativo da para ser bienvenido de corazón a esta sección.

PETER DAVID

Por Diego Accorsi

Sentado en el stand de Claypool Comics, la editorial para la cual realiza los guiones de sus Soulsearchers & Co., el gordo simpático regalaba lápices y biromes de su gira, firmaba autógrafos y trataba de convencer a la gente de que él era Elvira. Nadie le creyó, pero nosotros igual lo hicimos esta entrevista, paseándolo un poco por su carrera. En el medio, fuimos interrumpidos por un viejo choto que lo vino a saludar con la señora.Era Stan "the Man" Lee, irreconocible sin su tradicional bigote. Pero vamos a la charla con el autor de Hulk, Aquaman y un largo etcetera.

© DC Comics

¿Cuando y donde naciste?

-Nací en Fort Mead, Maryland. Era una base del ejército... todavía lo es. En realidad mi padre estaba en el ejército en ese entonces, él estaba enrolado y yo nací para el fin de su enrolamiento. Nos quedamos en Fort Mead hasta que yo tuve seis meses y nos mudamos a Nueva York.

-¿Como entraste en el mercado del comic?

-Bueno, primero yo siempre fui un fan de los comics, pero la forma en que entré a los comic books fue por el Departamento de ventas. Yo estaba trabajando con un editor que se dedicaba a fundirse y me encontré con una mujer llamada Carol Kalish que trabajaba en Marvel, y me pasé al Departamento de Ventas de Marvel Comics. Hasta ese momento había estado trabajando en Departamento de Ventas, mi trabajo era vender libros y a la vez, en los ratos libres escribía, sin pensar que se podía vivir de eso. Pero mientras trabajé para Marvel Comics en un período de cinco años, empecé a tomar trabajos como guionista y eventualmente me volví un guionista de tiempo completo. Eso fue hace... Dios! ocho, nueve años atrás.

-¿Cuál fue tu primer trabajo profesional en el ámbito de los comics?

-Mi primer trabajo profesional... Bueno, si quieres ir bien atrás, la primera cosa publicada que tuvo mi nombre fue como Asistente de investigación del primer Marvel Universe Handbook. Después con Carol empecé una revista del Departamento de Ventas de Marvel llamada Marvel Age, donde fuí el Coordinador Asistente y ella estaba al mando. Pero como guionista de comics, la primera historia que vendí fue una que salió publicada en la Spectacular Spider Man n 103, llamada Composed, sin embargo esa no fue la primera que salió editada. Aunque la vendí primero, salió siete meses después que otras historias. Mi primer guión para un comic que salió publicado fue la Amazing Spider-Man 266, un unitario pavo llamado Jump for my Love.

-¿Y te hiciste famoso con Spider-Man en Marvel?

No, en realidad el momento en que empecé a tener

reconocimiento fue con mi trabajo en The Incredible Hulk, porque cuando hacés algo año tras año, tras año, empezás a tener una reputación y eso es lo que te hace conocido. La otra cosa que me hizo muy conocido fue cuando escribí X-Factor, porque mucha gente nunca me había oído por Hulk, creían que Hulk era un grandote verde boludo que decía "Hulk smash" todo el tiempo y no eran allegados al personaje; sin embargo, leían X-Factor. Y mi trabajo en X-Factor atrajo un montón de atención sobre mí.

-Creo que la X-Factor n 87 es una de las mejores revistas de mutantes jamás escrita.

-Guau, gracias. La combinación de mi longevidad en Hulk y mi pasada por X-Factor realmente me ayudaron a hacerme conocido. El otro factor que ayudó fue mi columna en el Comic Buyer's Guide, llamada But I Disgress; el escribir esa columna semana tras semana, tras semana...

- Interrupción del Sr.Stan Lee y su señora esposa-

-¿Cuándo empezaste a trabajar con DC?

-El primer trabajo que hice con la DC fue la serie limitada de The Phantom. Yo me estaba volviendo un guionista de tiempo completo y llamé a DC para ver si había una posibilidad de trabajar para ellos y dijeron "Seguro, definitivamntee podemos encontrarte algún trabajo" y una de las cosas que me ofrecieron fue la maxi-serie de The Phantom, que sonaba muy tentadora. Una vez que ya era guionista full-time hice The Phantom y después para la DC hice el comic de Star Trek, principalmente porque conozco a Bob Greenberger que fue el coordinador por muchos años y él sabía que yo podía escribir Star Trek...

-También hiciste libros de Star Trek.

-Si, pero esto es antes de los libros. El me conocía de los fanzines de Star Trek en donde ecribía, entonces sabía que yo era capaz de hacer Star Trek. Y ahora hago Aquaman.

-¿Cuáles son los planes futuros para Aquaman?

-Vamos a cortarle la cabeza y reemplazársela por un cuchillo Ginzu. Estamos muy entusiasmados con eso. Después las dos aletas con las que va a rebanar Muppet Babbies.

-¿Van a hacer historias que enganchan con Crónicas de Atlántis?

-Si, vamos a hacer historias que retomen cosas de Crónicas de Atlántis, vamos a hacer una historia principal larga involucrando el levantamiento del Sideness, eso es algo que venimos preparando desde el número 7 y finalmente se vuelve lo principal en el número 15. Vamos a introducir nuevos villanos para él, uno llamado Tin-Net y además vamos a traer un villano de las Crónicas de Atlántis. Vamos a poner en marcha una historia que tardaremos un año en terminar, con lo que vamos a sacudir para siempre el status de Aquaman dentro del Universo DC.

-¿De cuál de tus trabajos estás más orgulloso?

-Varios... Si hablamos de mis trabajos como guionista de comics, algo que me sigue gustando - y es muy raro que a mi me siga gustando algo después de mucho tiempo, porque generalmente yo leo mis trabajos y digo "No puedo soportar esto!"- pero me sigue gustando mucho es Atlantis Chronicles, una serie de siete capítulos que sigo usando como guía inspiradora para Aquaman. Estoy orgulloso de Sachs & Violens porque ese es mi primer trabajo del cual soy dueño y quiero mucho a los personajes.

-¿Pensaste en escribir una segunda parte de Sachs & Violens?

-Probablemente la hagamos; George Perez quiere hacer una secuela pero no sé cuando todavía.

-¿Y de cuál de tus trabajos NO estas orgulloso? ¿Cuál detestás?

-No hay ninguno que deteste. Hay algunos que no salieron como debían. Web of Spider-Man 12 es una historia que no me gusta para nada. Afortunadamente no es de las que me hacen autografiar. Y después hay varias historias dibujadas por artistas cuyo trabajo no soporto, pero no quiero decir cuáles porque no me gusta señalar a dibujantes en particular... ¿Dije Web of Spider-Man n12? Creo que era la 12, quizás fue la n11...

-Crónicas de Atlántis, Aquaman, también escribiste La Sirenita, ¿es una obsesión con el agua?

-Si, puede ser.

-¿Para cuándo Hulk con branquias?

-Bueno...

-O con una aleta.

-Heey! Eso ya lo hicieron. (Risas)

-Ahora hagamos un "¿Qué pensás de...?"

-Okey, dale.

-¿Qué pensás de DC Comics?

-Creo que son una compañía que vende comics, con una visión editorial muy seria, una compañía que ha crecido tremendamente debido a la seriedad en el mercado. Hace unos años los comics de Superman no vendían casi nada, hoy Superman es una de las más grandes estrellas del cómic y con la línea Vertigo y la Paradox, DC muestra que es realmente muy capaz de llegar a la conciencia de los fans.

-...Marvel Comics?

-Marvel está pasando por una etapa de transición que es muy dura en todos los aspectos; parece que editorialmente, en lo que concierne al mercado de los fans, no puede hacer nada bien, porque hoy en día tanta gente está enojada con Marvel que las ideas, no importa cuán excitantes o interesantes sean, son rechazadas casi de antemano por los fans que creen que es una idea realmente estúpida... aunque sea una buena idea. Está bien, hay muchas ideas estúpidas, también. Pero hasta de las buenas, la gente dice "ésa va a ser terrible". Y Marvel va a tener que trabajar realmente muy duro para cambiar esa percepción negativa que los fans tienen de ellos.

-...el Increible Hulk?

-El ha sido una experiencia muy feliz para mí. Tuve la suerte de tener grandes coordinadores, principalmente Bobby Chase, que ha sido mi coordinadora como por... Dios! los últimos ochenta números. Generalmente tu trabajo es bueno si tu coordinador es bueno, porque él interviene en tu obra... y también tuve excelentes dibujantes en la revista y tuve la libertad para contar las historias que yo quise como yo quise y es divertido trabajar con personajes y verlos desarrollarse a lo largo de los años.

-...tu paso por X-Factor?

-Cuando me ofrecieron escribir X-Factor me dijeron "Hay una noticia buena y una mala: La buena es que vas a escribir X-Factor. La mala es que los personajes son estos". A los mejores personajes se los llevaron a otros títulos y en ese quedó un grupo de personajes que jamás nadie había pedido ver en un equipo. Teníamos un personaje que no lo conocía nadie, que era un cero total, que era Multiple Man; un personaje que nadie sabía quién era, que era Guido, y un personaje al que no quería nadie, que era Quicksilver. Havok y Polaris no estaban mal, y el único personaje popular que teníamos en la serie era Wolfsbane, pero nadie iba a comprar la revista sólo para ver a Wolfsbane, así que no fue fácil. Fue un desafío.

-¿Qué pensás de Image Comics?

-Creo que Image es un buen concepto, creo que

tuvieron problemas en la ejecución y creo que a esta altura, Image está realmente fracturada en términos de cómo manejar a la gente. Hay algunas personas en Image con quienes puedo tratarme y otras con las que no. Hay gente de diferentes ramas de Image que se me acercó pidiéndome que escriba para ellos -ofertas que dejé pasar- y hay otra gente en Image que hace todo lo posible para quebrar esos contactos. Entonces es una compañía muy fragmentada en eso.

-...Erik Larsen?

-Tiene algo personal contra mí, no sé por qué... yo soy tan dulce [en son de joda].

-... John Byrne?

-Creo que John es uno de los tipos más talentosos de la industria, capaz de hacer lo que la mayoría de la gente no puede, que es contar una historia realmente sólida. El problema con John es que a veces él es tan adelantado o innovador que los comerciantes y el público no llegan a apoyarlo, entonces como resultado se echa atrás y vuelve a lo conservador. Por un lado es una lástima y por el otro no puedo decir que sea su culpa. Digo esto desde el punto de vista de alguien que tiene un título en Marvel con un montón de fans que lo siguen.

-... Frank Miller?

-Es un genio. Me encantó Sin City, hace unos trabajos maravillosos.

-...Neil Gaiman?

-Acabo de desayunar con el viejo Gaiman. Neil es uno de los GRANDES talentos de la industria y de toda la profesión de escritores. Está muy entusiasmado con su nueva serie de televisión y voy a estar ahí para ver cómo sale.

-¿Te parece que en la sociedad hay prejuicios contra el lector de comics?

-En algunas sociedades sí. En Japón está perfectamente aceptado. En EEUU hay una especie de actitud condescendiente, onda que si leés comics, es porque necesitás dibujos. No podés entender una historia a menos que esté ilustrada. Esa es una actitud que me resulta muy estrecha. Sin duda hay prejuicios y creo que gente como Frank Miller, Alan Moore y Dave Gibbons han hecho muchísimo para lograr que la gente piense en el comic como algo más que dibujitos para retardados.

-¿Cómo fue trabajar con Ariel Olivetti en The Last Avengers Story?

-Genial. Era un guión del que yo estaba muy orgulloso, sobre todo por la libertad que me había dado Marvel para masacrar a sus personajes más prestigiosos. Y el trabajo de Ariel me pareció fascinante. Supo captar perfectamente la idea y el clima del guión. Es un gran artista y me encantaría volver a trabajar con él.

-¿Qué hay en el futuro de Peter David?

-Bueno, voy a autografiar un par de revistas más y después tal vez me vaya a cenar.

-¿Y los proyectos profesionales?

-A ver... Tengo una serie de TV que va a salir por Nickleodeon en enero llamada Space Cases que ya escribí 13 episodios, con ciencia-ficción para chicos, lo cual es lindo, porque va a ser algo más accesible para enganchar a los chicos con la ciencia-ficción. Y ese es mi principal proyecto profesional por ahora. Estoy trabajando en otro proyecto para la pantalla y otras cositas que...

-Y seguís con Hulk y Aquaman.

-Sí, sigo con Hulk, Aquaman y Spider-Man 2099, por lo menos hasta el momento, a no ser que hayas escuchado algo ¿Qué escuchaste? ¿QUE ESCUCHASTE? [voz de desesperado]

-No, nada...

-Ah, bueno.

-Listo, muchas gracias.

-No, gracias a vos, chau.

ARIEL OLIVETTI

por Andrés y Diego Accorsi

DIBUJANTE E ILUSTRADOR PROFESIONAL, PIANISTA Y CANTOR DE TANGOS AFICIONADO Y TIPAZO DE AQUELLOS, SON TRES PUNTAS QUE PODRIAN DEFINIR A NUESTRO ENTREVISTADO DE HOY. MIENTRAS DABA LOS TOQUES FINALES A THE LAST AVENGERS STORY, ARIEL HIZO UNA PAUSA Y NOS DIJO TODO ESTO.

× Empecemos por el principio. ¿Naciste en la Capital?

AO: Sí, acá, en Paternal, a dos cuadras de donde ahora tengo mi estudio.

× ¿De dónde te viene la pasión por el dibujo? ¿Es de familia?

AO: No, mi viejo es abogado, nada que ver con lo que me gustaba a mí. Y mi vieja ni bola. Mis abuelos sí...más o menos. Mi abuelo paterno es carpintero y tallista, siempre le gustó bocetar, dibujar...y a mi otro abuelo le dio por el lado de la música. Era bailarín y cantor de tango y también le gustaba dibujar, pero nunca se dedicaron. Y por parte de mis viejos, nada.

× De chico, ¿leías historietas, dibujabas?

AO: De chico me gustaba mucho la televisión. Soy de la época de Zapato Roto, Super Hijitus a muerte, los Tres Chiflados, Astro Boy, Meteoro...los de Kirby de la Marvel también me gustaban muchísimo...pero historieta no leía en esa época. Las hacía yo. Yo dibujaba mientras miraba tele. Entonces, por ahí escuchaba los diálogos y mientras iba haciendo la historieta en un papel, sin dividirlo en cuadritos. Dibujaba al tipo volando y después al tipo que bajaba y se cagaba a trompadas y...era un kilombo. Después tiraba las hojas, porque era un despelote. Y la primera historieta que realmente leí y me copó fue cuando ya estaba en el secundario. Fue el libro de Nippur de Lagash de Lucho Olivera. Ahí dije "Uuy! Cómo dibujan estos tipos!".

× ¿En la secundaria te iba bien en Dibujo?

AO: No, no me daban mucha bola. Pero dibujaba en las mesas, en los bancos, dibujaba a los profesores, todas esas boludeces. Hice las tapas de las primeras revistitas del Centro de Estudiantes...qué sé yo...Iba al industrial pensando que alguna vez iba a ser arquitecto...

× ¿Y cuándo fue que te decidiste a ser dibujante?

AO: Y, siempre me volvió loco la idea. Lo que pasa es que nunca tuve apoyo a nivel familiar, al nivel de "Si, vas a triunfar en esto". Entonces, por el cagazo, siempre me incliné a decir "Voy a ser arquitecto". Cuando terminé el secundario, que te agarra la gran crisis de decir "Bueno, ahora soy responsable yo", me metí en Diseño Gráfico, pero ya queriendo dibujar. Y ya en ese momento, la Fierro estaba en lo máximo. Estamos hablando del año `86 y, si uno era dibujante, la Fierro era lo máximo a lo que uno podía acceder, además de que estaba grossa. Y me tiré el lance. Fui con un par de historietas que eran horribles y (Juan Manuel) Lima me dijo que eran horribles, pero que tenía pasta como para hacer algo bueno. Y de ahí no paré más. Entré a llevar cosas todas las semanas y me rebotó todo,

© MEG

hasta que una no me la rebotó.

× ¿Nunca estudiaste Dibujo con profesores, o algo así?

AO: No, jamás. Ja-

más estudié Dibujo, cosa de la que me arrepiento muchísimo porque hay muchas cosas que tardé años en darme cuenta de cómo se hacían por hacerlas solo. Y por ahí son pelotudeces que yo las explico ahora en mis clases y yo me siento, los pibes me ven cómo lo hago y ya hasta el último forro lo está sacando de primera. Y yo me quiero matar. Realmente, de eso me arrepiento. Por ahí, el hecho de laburar solo me dió algunas cosas, pero no es negocio. No es negocio aprender solo.

× ¿Y la onda Corben de tus primeros trabajos, cómo viene?

AO: Y, cuando descubrí a Corben me volvió loco. Todo lo que es luz y sombra lo aprendí mirando a Corben, sin ningún libro de técnica. Mirando a Corben y viendo cómo carajo hacía los músculos, los volúmenes. Pero copiar cuadritos enteros, no copié nunca. Por ahí ese índice de Batman que hice en una Fierro, o un pedacito, un bracito, para estudiarlo. Ojo, no digo que esté mal copiar. Hay veces que me hubiera gustado. Lo que pasa es que yo tenía poca paciencia. Porque si te ponés a copiar, aprendés muchísimo. Yo aprendí muchísimo copiando un cuadro de Rembrandt, por ejemplo. Si copiás a conciencia, aprendés cómo lo hizo el tipo desde la base, cuáles fueron las dificultades, todo. Pero yo, cuando empezaba a copiar algo, por ahí me pudría y le cambiaba la cara y así, hasta que terminaba haciendo cualquiera.

× ¿Cómo fuiste creciendo a lo largo de esos años en la Fierro?

AO: Lo que realmente me gustó de la Fierro es que me dieron un espacio que yo sinceramente creo que no me merecía. Porque se había ido Chichoni, que era y sigue siendo para mí, el monstruo de la ilustración en ese estilo. Y de repente, poner a un pendejo de 20 años que realmente no la tenía clara -porque vos ves mis primeras tapas de Fierro y, en comparación con lo que puedo llegar a hacer ahora, y todavía me faltaban chotas. Está bien que para ese momento, la revista ya era chota también por adentro (risas), pero venía de unas tapas muy grossas de Chichoni, tapas hasta de Moebius, de Nine...Y de repente, ponen tapas mías...yo no me lo creí nunca, pero me daban la posibilidad y yo la aprovechaba. Yo trataba de hacer cada tapa en una técnica distinta. Entonces decía "La próxima tapa la hago toda en acuarela". Y el hecho de tener la obligación de hacerla toda en acuarela, ya me daba como para aprender, y aprendía haciéndola. Y cuando terminó Fierro, o antes de que se terminara, cuando yo ya veía que se estaba repudriendo, que vendían mil ejemplares o algo así, cuando ya estaba de última, justo viene Lucas a proponerme lo del Cazador y bueno...toda la trapisonda del Cazador ya la hemos contado varias veces. Y ese proyecto salió. Y a la par, yo tenía propuestas para hacer varias tapas en Columba.

× ¿Vos te veías más como ilustrador o como historietista?

AO: Yo como historietista no me había visto nunca. Primero, porque siempre tuve en mi contra el hecho de la vagancia (risas), nunca fui profesional-profesional. Y hacer una historieta es algo muy jodido, porque te tenés que comprometer con los personajes y respetarlos, con una historia y respetarla, y por ahí, a los dos meses, estás podrido y no podés deshacerte de eso, lo tenés que seguir haciendo. La ilustración te posibilita coparte con una idea, desarrollarla al mango y cuando terminás, empezás otra totalmente distinta. Te podés enamorar mucho más seguido de cosas distintas. Con la historieta, eso es más difícil. Pero ahora que pude hacer historieta con el estilo que me gusta, con el color que me gusta y todo, me gusta hacerlo.

× Contá un poco cómo surge esto de los Vengadores...

AO: Bueno, estábamos con los chicos del Cazador y nos pusimos a hacer dos paginitas a color, para sacarlas en las retiraciones de tapa y contratapa, y quedaron lindas. Justo antes de esto, con Mauro (Cascioli) habíamos hecho como 20 páginas de historieta a color, con guión de (Ricardo) Barreiro: Virus, que no se publicó nunca. Y fue un engendro, porque yo no tenía claro el laburo rápido a color, Mauro ya era un monstruo pero estaba experimentando cosas nuevas, nos peleábamos con el guión de Barreiro, porque él quería contar una cosa y nosotros queríamos mostrar otra, 1.500 cuadros por página, un kilombo total...pero me sirvió muchísimo. No cobré un mango, pero laburé todo un año con eso. Todo un año para hacer 20 páginas, nomás (risas). Y de a dos, o sea que fue...fue

realmente aprender. Si yo no hubiese hecho eso, no podría haberle dicho que sí a los yankis cuando me dijeron "Tenés que sacar tantas páginas en tanto tiempo". Con el training que nos dieron esas 20 páginas, hicimos las dos páginas del Cazador a color. Y como salieron fenómenas, dijimos "Vamos a hacer una muestra de tres páginas con superhéroes para Marvel y las mandamos vía (Andrés) Cascioli". Cascioli, muy canchero, nos dijo "Si, yo conozco a todos los de Marvel, tengo amigos allá". Y bueno, hicimos las tres páginas, Lucas y yo dibujamos y las pintamos entre Mauro y yo. Lo mandamos, esperamos seis meses a los amigos de Cascioli que jamás nos respondieron nada (risas) y un día me llama Agustín Comotto, que estaba asociado con (Leopoldo) Durañona, para representar a gente de acá y mandar laburo a EEUU. Yo le doy esas páginas y le agrego un montón de dibujos que había hecho yo solo, sobre superhéroes yankis. Y me llaman a mí, porque yo había mandado el material con mi nombre, porque los otros nunca más se movieron. Cuando me llamaron les mandé más muestras, porque por ahí lo que querían era lo que había presentado junto con Mauro y Lucas, pero no, les gustó más lo otro. Me consiguieron un guión, me dijeron que era de Peter David y yo ni sabía quién era Peter David. Me dijeron que era grosso, pero yo ni idea. Y a los tres o cuatro meses vino el guión del primero de los dos libros.

× ¿Cuánto tardaste en hacerlo?

AO: Y, tardé mucho..porque con el primer libro tuvimos inconvenientes. Tardé como nueve meses. Yo los había programado para seis meses cada libro. Pero en el medio del primer libro, me pidieron una ilustración para un proyecto de Marvel (Portraits of a Universe) que no tenía nada que ver con el libro. Y eso se retrasó mucho porque hubieron idas, vueltas, cosas que me rebotaron, hice las tapas de los dos libros...y aparte no tenía el training que tengo ahora. Eso lo fui logrando a medida que trabajaba. Para que te des una idea, hacía dos páginas a color por semana y ahora estoy haciendo tres. Y en el primer libro, el lápiz lo hice absolutamente solo y en el segundo libro me entra a ayudar con los lápices Juan Bobillo, un alumno mío que es un monstruo y con los fondos de color me ayuda Marcelo Sosa, que también es muy bueno. Entonces me dan más márgen para cebarme con el dibujo que realmente me gusta y ahí sí, me mato.

× ¿Y cómo fue el tema de laburar acá para un jefe al que nunca viste y que está tan lejos?

AO: Fue diez veces más cómodo que laburar para cualquiera de los de acá...Para Cascioli era muy cómodo laburar, porque es un tipo muy accesible, un tipo muy macanudo, a pesar de todo lo que se le pueda criticar a nivel económico. A mí, como a tanta otra gente, me dio unas posibilidades que no me dió nadie. Ahora, si te abrocha o no te abrocha con el tema guita...te abrocha seguro, pero te abrocha menos que los demás, entonces todos caen con Cascioli. Si vas a tratar con Scutti o cualquiera de esos...ponés la cabeza en la guillotina.

× ¿Qué onda con los personajes de Last Avengers Story?

AO: Primero me vino un guión que decía "The Last Avengers Story". Yo lo miré, puse carita de "¿Qué es esto?" y lo llamé de inmediato al Accorsi grande y dije "Este tampoco va a saber porque esto no lo puede conocer nadie". Y lo conocía. Eran todos personajes que ...yo, a los únicos que conocía, que aparecían un par de páginas casi al final del primer libro, era a Hulk, Thor y la Antorcha. Pero los principales, Henry Pym, Cannonball...ni idea. Yo no leía comics de Marvel y DC. De DC, por ahí un poco más. Batman, Lobo ...pero leía más que nada por el dibujo. Y hoy en día me compro algunas cosas de Marvel y DC, aunque sea en inglés, que no entiendo nada, para ver más o menos de qué se trata, los personajes nuevos y eso.

Y los personajes que más me gustaron de esta historia...y, puede ser que sea porque lo tuve que rehacer yo, el Grim Reaper, uno de los villanos. Es el único que me dijeron "Tenés total libertad para hacer lo que se te cante". Y es el que más me gustó.

× Hablando de libertad, ¿con qué cosas te rompían las bolas los yankis?

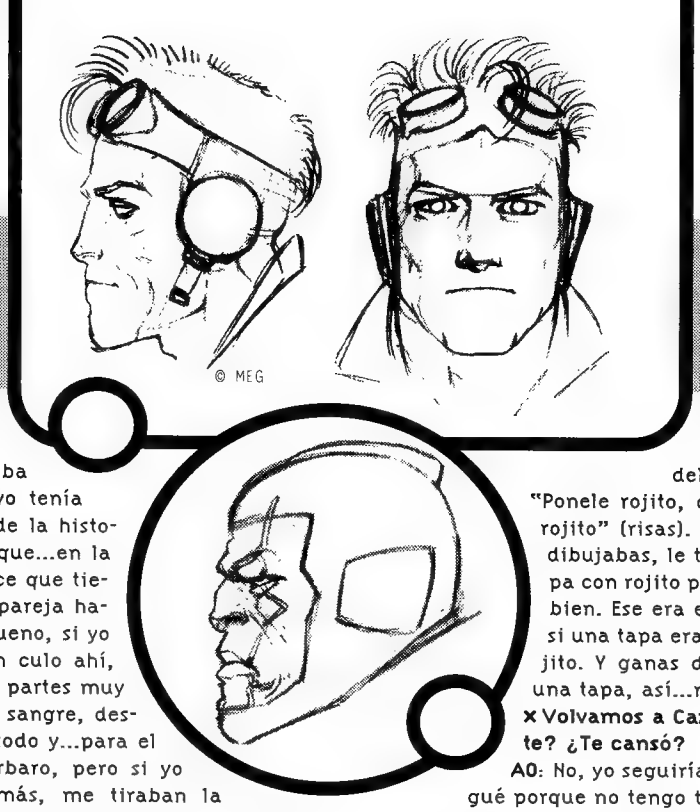
AO: Eeh...al principio me rompían las bolas, pero me parece que fue más desentendimiento que otra cosa, porque yo tenía como tres intermediarios ante el tipo que realmente me tenía que aceptar o rechazar el laburo. Y eso entorpecía todo. Hasta el momento en que yo pude hablar o faxearme directamente con el tipo y decirle "Mirá, esto lo hago así porque queda mejor, o porque me gusta" ...no hubo entendimiento. Porque por ahí el tipo decía "Y, me gustaría esto", el que lo representaba a él me decía "Tiene que ser así" y el que representaba al que representaba a él me decía "Es una cagada, lo tenés que hacer tres veces de vuelta" (risas). Y al principio se hizo muy jodido.

× ¿Qué te pareció el guión?

AO: En comparación con todo lo que está saliendo ahora y comparado con todo lo de Marvel, me pareció excelente. A mí, personalmente, me gustan más las historias donde hay un sólo personaje. No tantos, todos juntos. Me parece más creíble y me meto más en la historia con un sólo personaje.

× ¿Te resultó fácil de adaptar a tu estilo?

AO: Y, estaba muy justo. No me dió mucho vuelo para



decir "Acá me hago una ilustración de puta madre, acá me mato para presentar un personaje". Estaba justo. No había ni mucho de más ni mucho de menos. Tuve algunos problemas, porque se ve que Peter David escribió lo que a él le gustaría que fuera la historieta. Y su versión estaba sensacional. Pero yo tenía que ser el censor de la historieta. Había cosas que...en la segunda página dice que tiene que haber una pareja haciendo el amor y bueno, si yo llegaba a poner un culo ahí, me echaban. Había partes muy crudas, con mucha sangre, descuartizamientos y todo y...para el guión quedaba bárbaro, pero si yo ponía sangre de más, me tiraban la bronca. Entonces tuve que tratar de amoldar todo eso...pero el guión estaba fenómeno.

× ¿Te gustaría laburar en algún título mensual?

AO: Si, esa es la idea. Yo ahora en Octubre viajo a Nueva York a conocer a la gente y voy a ver qué se presenta. Me gustaría mucho hacer una serie mensual, tengo el equipo ya entrenado y sí, me gustaría más eso. Primero a nivel guita y después por tener un laburo más contínuo.

× ¿Qué personaje te gustaría para una onda así?

AO: Y, como gustar-gustar, me gustan Hulk, Thor, Conan, Venom...en realidad me gustan todos, porque si te dan uno choto y te dan la posibilidad de levantarlo, es mejor, porque le ponés algo tuyo. Pero de repente, a un Hombre Araña, ¿cuánto más le podés poner? ¿Cuántas poses le podés inventar que ya no le hayan hecho? Estás muy, muy jugado. Pero también está el asunto mosca. Es muy distinto hacer a Carlitos Wayne que a Hulk...Hulk te da muchísima más plata.

× Fuera del ámbito de los superhéroes, ¿tenés algún otro proyecto?

AO: Todavía no. Estoy esperando. A nivel laboral sí, porque sigo con el trabajo como docente que empecé hace cosa de cinco años, para ganarme unos mangos en mi casa. Y hoy en día, las cosas que saco de ahí son realmente increíbles. Yo ni pensaba que iba a sacar tanto provecho de eso. Creo que hasta daría clases gratis, porque tengo ganas, por el hecho de enseñar.

× ¿Cuántos alumnos tenés?

AO: Ahora tengo treinta. Y el año que viene, si todo sale bien, mi viejo está haciendo una escuela de nivel primario y los sábados la voy a usar como centro de estudios, con aula para 40 personas, video, todo. Lucas daría historieta, yo seguro doy historieta a color e ilustración...es algo que me gusta mucho.

× ¿Seguís recibiendo encargos para trabajar como ilustrador?

AO: No, porque hace casi dos años que acá, en Argentina, desaparecí. No me conoce más nadie. Cuando trabajás para afuera, sonaste.

× Las últimas tapas que hiciste para Columba se publicaron a principios del año pasado y estaban bárbaras...

AO: Si, pero eso no es muy representativo de lo que a mí me gusta hacer, fue un laburo hecho bastante a desgano. Para que te des una idea, la propuesta del Director de Arte era "Ponele rojito, que a la gente le gusta rojito" (risas). No le importaba qué le dibujabas, le tenías que hacer una tapa con rojito porque el rojito se vendía bien. Ese era el nivel. Así se evaluaba si una tapa era linda o fea: si tenía rojito. Y ganas de matarme para hacer una tapa, así...no me daba.

× Volvamos a Cazador. ¿Por qué largaste? ¿Te cansó?

AO: No, yo seguiría haciendo Cazador. Largué porque no tengo tiempo, pero me encanta.

× Y suponiendo que de acá a que enganches otro laburo con los yankis pasa un tiempito, ¿qué hacés? ¿Retomás Cazador?

AO: Si me aceptan en el Cazador, vuelvo con el Cazador. Me encantaría.

× ¿Te gusta la onda del Cazador a color?

AO: Me encanta! Yo justo me fui cuando vino el color. Me quería matar. Está espectacular, terrible.

× ¿Cómo explicás el fenómeno del Cazador, que creció tanto en tan poco tiempo?

AO: Es sencillo. Es un producto excelente que le hace competencia y le gana a un montón de los que vienen de afuera. Ahora que sale a color, con esa calidad de papel y encima con un personaje que habla en el mismo idioma que los chabones que lo compran y putea igual que putean ellos...tiene que pasar una cosa así. Aparte, como no tiene publicidad, es under y todo lo que es under te da la sensación de...que sos compinche, cómplice. Lo comprás pensando que sos el único que lo compra, que lo están haciendo para vos...como pasaba con Dolina al principio. Y a nivel color, diseño y producción, no tiene nada que envidiarle a ningún comic de Image.

× Ultima: ¿Qué se puede hacer para resucitar al comic argentino?

AO: Y, no sé. Más de lo que hicimos nosotros, no sé. Cada uno tendría que hacer algo parecido a lo que hicimos nosotros con el Cazador. Es la única: producir y bancarse la que venga. Nosotros nos bancamos, por ejemplo, laburar un año sin cobrar un mango. Si todos trataran de ocupar espacios...nosotros ocupamos un espacio que estaba vacío. Esa es una fórmula infalible. Ahora está faltando una revista Mad argentina, por ejemplo.

× Bueno, Ariel, mil gracias.

AO: No, gracias a ustedes y suerte.

MESA REDONDA

COMO NOVEDADES PARA ESTE MES, ADEMAS DE LA INCORPORACION DE UN NUEVO COLUMNISTA, TENEMOS UN PAR DE REVISTAS CON FECHA DE AGOSTO. ¿HABLAMOS EN OCTUBRE DE LAS REVISTAS DE AGOSTO?. SI, PORQUE PARA CUANDO SE PREPARA ESTA SECCION, HAN SALIDO MUY PERO MUY POCAS REVISTAS DE SEPTIEMBRE. ESPERAMOS QUE SEPAN ENTENDERLO. QUE LO DISFRUTEN

© DC Comics

	Andrés Accorsi	Diego Accorsi	Lisandro Berenguer Grassi	Hernan Botticelli	Juan M. García Carral	Mr. Master	Dr. Müle	Dr. Sax	Gustavo Secreti	Promedio
Correrías de Patoruzito	5	6	3	2	5	6	5	4	5	4^{55}
Fantasías Super Color n.155	4	2	3	4	5	3	1	4	5	3^{44}
Lethal Lady	2	2	1	2	2	3	1	2	4	2^{11}
Man Bat n.1	8	9	8	8	7	8	8	9	8	8^{11}
The Ray n.17	4	4	5	5	5	4	2	3	5	4^{11}
Thor n.491	6	6	6	8	4	7	3	8	7	6^{11}
Torpedo 1936 n.16	8	7	6	8	6	8	5	8	6	6^{88}
X n.18	4	5	4	7	4	5	3	4	7	4^{77}
Zap Comics n.1	8	8	7	8	2	8	8	9	7	7^{22}

RECOMENDACIONES AL PIE

Andrés Accorsi: Squeak the Mouse (Massimo Mattioli), Love & Rockets: colección completa (Jaime y Gilberto Hernández) y Lloyd Llewellyn: ∂*¡%! (Dan Clowes).

Diego Accorsi: Astérix (todos los álbumes escritos por Goscinny), Camelot 3000 (Mike Barr y Brian Bolland) y Grendel: Four Devils One Hell (James Robinson y Teddy Kristiansen).

Lisandro Berenguer Grassi: Chiaroscuro (Rawson, McGreil, Truog y Kayanan), Gen13 (miniserie de Campbell Scott, Brandon Choi y Alex Garner) y La Feria de los Inmortales (Enki Bilal).

Hernán Botticelli: Swamp Thing n.159 (Mark Millar y Jill Thompson), Los Escorpiones del Desierto (Hugo Pratt) y Elektra Assassin (Frank Miller y Bill Sienkiewicz).

Juan Manuel García Carral: Darkseid/ Galactus: The Hunger (John Byrne), Sandman: Preludes & Nocturnes (Neil Gaiman, Sam Kieth y otros) y Kamandi: colección completa (Jack Kirby y otros).

Mr.Master: Longshot (Ann Nocenti y Arthur Adams), Green Lantern Mosaic: colección completa (Gerard Jones, Cully Hamner y otros) y Kraken: colección completa (Jordi Bernet y Antonio Segura).

Dr.Müle: The Complete First Six Issues of MAD (Kurtzman, Wood, Davis y otros), Sin City (Frank Miller) y The Extremist (miniserie de Peter Milligan y Ted McKeever).

Dr.Sax: Dr.Fate (miniserie de J.M.DeMatteis y Keith Giffen), Calvin & Hobbes: colección completa (Bill Watterson) y X-Men n.205 (Chris Claremont y Barry Windsor-Smith).

Gustavo Secreti: Aquaman n.1 (Shawn McLaughlin y Ken Hooper), Punisher/Batman (Chuck Dixon y John Romita Jr.) y El Sur También Se Ríe n.3 (Caloi, Quino, Sendra y otros).

Correrías de Patoruzito n.608

6

por Mr. Master

Revista de 68 páginas en blanco y negro, publicada por Editorial Universo. Septiembre de 1995. 1.50 $.

Varias décadas antes de los Tiny Toons, el Pequeño Archi, los Flintstones Kids y los Disney Babies, ese cráneo de la industria editorial que se llama Dante Quinterno inventó la fórmula tantas veces imitada: la versión infantil de un personaje consagrado. Así, sin ningún extraño artilugio de continuidad y contando incluso con los mismos personajes secundarios, a Patoruzú le apareció una réplica de sí mismo, pero de 11 o 12 años de edad. Otro golazo.

El mini-Patoruzú no se diferencia mucho del molde original: es valiente, solidario, sobrehumanamente fuerte y hasta mantiene habilidades propias de los adultos, como pilotear autos, lanchas y helicópteros. Si no fuera por la ñatita que reemplaza al ya clásico napio del cacique adulto, casi no los podríamos distinguir.

La aventura que se republica este número es de las mejorcitas que leí, por lo menos en los últimos tiempos. Parte de una consigna abominable (a Patoruzito e Isidorito los invitan a cazar ballenas) y cae en el trillado truco del monstruo acuático que resulta ser un submarino camuflado, pero para cuando conocemos al villano, su plan y sus motivaciones, la historia empieza a levantar vuelo y no para hasta el final en el que, por supuesto, ganan los buenos.

En cuanto a las contras, el dibujo "Quinternesco" a esta altura resulta un poco repetitivo, el formato no me gusta y el papel es desagradable. Sin embargo, el que encare esta lectura con la modesta aspiración de leer una historia entretenida, la va a pasar bien. Huija, po, chei, canejo, amalaya y todo eso.

Fantasía Super Color n.155

4

por Hernan Boticelli

Revista de 80 páginas a color, publicada por Editorial Columba. Agosto de 1995. Precio: 4.00 $.

Se complica a veces opinar sobre una revista recopilatoria como esta, cuando en ella se encuentran viejas historias que he admirado con ojos de niño. Las republicaciones de Mark (Wood-Villagrán) y Kevin (Wood- García Seijas) son, lejos, lo mejor de la revista. Son tan sólidas que mantienen fresco el sabor de la época en que Columba desarrollaba un estilo narrativo.

El resto no es tan diferente, pero cae dentro de un molde estático e idéntico en el cual la revista pretende encajar todas sus historias. Así ocurre que Blancasombra, Ro-Box, La Mancha, Port Douglas y Rought MacKenzie se vean como pálidos reflejos de historias ya leídas. Mención aparte merece Lobo Solitario, una buena historieta japonesa que, segmentada para que cuaje en el estilo Columba, pierde mucho de su encanto original.

Luego de la fallida experiencia del '93, la editorial se ha retrotraído tratando de recuperar al público perdido y volviendo, de alguna manera, a limitar el vuelo creativo de sus historias e insistiendo con historietas que agradarán al eterno nostálgico columbero, mientras que el resto apenas verá personajes y tramas parecidas a otras de la misma editorial, pero con finales un poquito más interesantes.

Un último dato: Intenten leer estas historietas pasando por alto los textos explicativos y leyendo sólo los diálogos. Van a ver que se disfrutan más.

Lethal Lady

4

por Gustavo Secreti

Album de 64 pág. en b. y negro, publicado por Ediciones La Cúpula. Septiembre de 1995. Precio: 875 ptas.

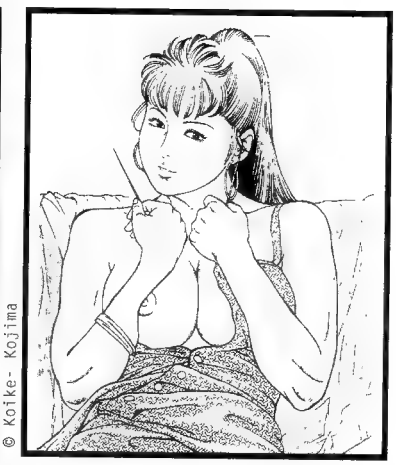
La premisa del manga erótico Lethal Lady carece de originalidad. La protagonista es una vengadora, dirigida por un misterioso personaje llamado Tsukuné, que ajusticia a aquellas personas que utilizan su poder para doblegar sexualmente a otros. Lethal Lady entrega su cuerpo con placer a los malvados, para luego clavar en sus genitales unas agujas que los inutilizarán para siempre.

El autor Hiroshi Yumeno concretó una serie alejada de los lugares comunes del mal comic erótico occidental. Aquí no hay mujeres que regalan su sexo, sino hombres y mujeres víctimas del abuso de poder. El autor retrata algunos de los miedos de la sociedad japonesa actual y en todos los casos las víctimas entregan su cuerpo -es decir, su honor- por temor a perder un empleo, un novio rico o posibilidades de estudio.

Desgraciadamente, Yumeno se estancó en su propia fórmula argumental. Los tres capítulos que componen este álbum tienen la misma estructura: Presentación del victimario, aparición de Lethal Lady y ejecución de la venganza. Nada más. Ningún giro que atrape o sorprenda al lector. Lethal Lady es otro exponente del comic para adultos cuyo atractivo principal es el dibujo, que ilustra abundantes y explícitas escenas llenas de desnudos y sexo. Aquellos que se conforman con las imágenes se encontrarán con un material interesante y diferente. Para el resto, Lethal Lady es apenas una curiosidad que se imita a sí misma.

© Dante Quinterno

© Koike- Kojima



© Yumeno

Man Bat n.1

9

por Dr Sax

Prestige de 52 páginas a color,
publicado por DC Comics.
Septiembre de 1995. Precio: U$ 4.95.

Los guiones de Jamie Delano los tomo como de quien vienen, o sea... Todos saben que Animal Man existe del n.1 al 26, algunos hasta nos animamos al innombrable período del n.27 al 50, a costa de nuestros hígados. En el 51 la agarró "Delorto", pero yo ya no tocaba Animal Man ni con una lanza. También fue el encargado de los primeros números de Hellblazer, y ahí sí, el tipo hizo un nombre, aunque el período de Garth Ennis es superior. En concreto, no es un guionista del montón, pero tampoco me fanatiza. Así que Batman: Man Bat me agarró totalmente por sorpresa.

No creo que existan demasiados tipos que hayan comprado esto por el guión: la mayoría fuimos a ver la última genialidad de John Bolton (grandiosos back-ups de Classic X-Men, el primer y descomunalmente bueno Book of Magic). Y Del-Ano nos cagó (claro). Peló un guión muy pero muy bien escrito, un Batman que es una cruza entre Dredd y el Espectro (hasta habla con unos globitos negros y todo); un Man Bat que en este primer libro ni aparece, aunque sí lo hace la Man Bat Family y una variedad de personajes secundarios muy bien caracterizados.

Todo esto conforma un interesantísimo trabajo (demorado desde 1991) y pensado más para el público vertiguero que para el lector habitual de Batman. No le doy más puntaje, por dos cosas: Primero, hay que ver si Delano no caga el final y segundo, Bolton juega demasiado con el toque Bisleyano para hacer unos centavos más. Más allá de esto, este es un rico bocadito para el lector finoli. Recomendado.

© DC Comics

The Ray n.17

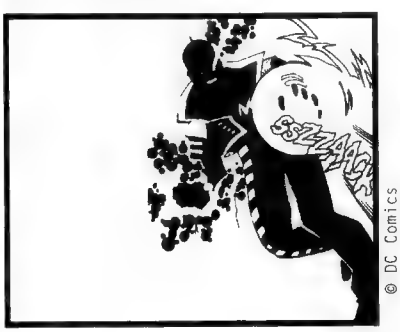
4

por Diego Accorsi

Revista de 36 páginas a color,
publicada por DC Comics.
Octubre de 1995. Precio: U$ 2.25.

Si bien debo confesar que no sigo el título (me pudrió a los pocos números) creo que The Ray es una revista mal parida desde el principio. DC saca una miniserie de Ray introduciendo al hijo del Ray original y como tiene éxito deciden darle revista propia. Error. Gran parte del éxito de la miniserie se debe al dibujo de mi amigo Joe Quesada y a algunos giros interesantes con respecto al poder lumínico (el chico que debe criarse en la oscuridad) bien condimentado con algunas mentiras de The Ray padre para justificar que antes en ningún comic mencionó tener un hijo.

La gente de DC creyó que este éxito se podría hacer eterno repitiendo la fórmula pero, por supuesto, las segundas partes generalmente fallan. Acá empieza fallando con unos dibujos mediocres de Jason Armstrong (?!) mal entintado por Ande Parks (??!) y sigue pifiándole cuando vuelven a usar el truquito de que The Ray padre oculta cosas (como en este caso, un segundo hijo con poderes lumínicos, encerrado en un silo por varias décadas). Para seguir complicándola, parece que The Ray original murió, pero se fundió con un ser creado en una computadora para entrenar a Ray Jr. que ahora tiene voluntad propia y es una construcción lumínica sólida. El guionista que firma Priest, cree que es muy interesante el conflicto interno entre Death Masque (la creación computada enemiga de Ray) y el Ray padre ("No! Es mi hijo!- Mi enemigo! Mi hijo.. Mi enemigo.. Mi hijo.."), pero la verdad, apesta. Para seguir echando al caldo, el Atomic Skull (un olvidado villano de Superman pre-Crisis) ataca un reactor nuclear y le gana a los Ray, dando pie para una revancha en el número que viene, tie-in con Underworld Unleashed. Llega raspando al 4 por algunos dialoguitos frescos y esa onda superhéroe joven "cool" que lleva un buen ritmo.



© DC Comics

Thor n.491

4

por Juan Manuel García Corral

Comic-book de 36 páginas a color,
publicado por Marvel Comics.
Octubre de 1995. Precio: U$ 1.50.

El Dios del Trueno ha sufrido mucho en las últimas décadas; Ha sido expulsado de Asgard, convertido en rana, sus huesos fueron ablandados al punto de no poder resistir ningún esfuerzo, etc. Pero nada que haya hecho lo preparó para lo que está a punto de sufrir: Un cambio de traje y de actitud. Nacido en 1962 en las páginas de Journey to Mistery, Thor ha sido el arquetipo del superhéroe mitológico; fuerte, gallardo y noble, pero iracundo y justiciero. A pesar de haber sido creado por el maestro Kirby, el personaje ha sufrido una constante degeneración (léase la aparición de otros pseudo-Thores), una falta de líneas argumentales que lo rescaten y de dibujantes decentes.

Y ahí es donde dirijo la atención: A partir del Thor n.491 un nuevo equipo creativo toma las riendas del título. El dibujante es el actualmente archiconocido, por su trabajo en Wonder Woman, Mike Deodadto Jr. y a cargo del guión se incorpora Warren Ellis (Druid, Ruins, Excalibur).

Lo relatado en el número va más o menos así: Thor ha sido convertido en un mortal y se encuentra al borde de la muerte. Olvidado por Odin y demasiado orgulloso para pedir ayuda a sus amigos, debe encontrar al culpable de su condición antes de morir.

Debo reconocer que el dibujo no es malo (y eso que en ese número Deodato dibujó pocas mujeres) y que la historia parece decente (aunque nada original), pero lo que no me termina de convencer es la eterna manía del ciclo "destruir y hacer renacer" personajes de las grandes editoriales. No me molesta que actualicen a los héroes y que los retoquen si es para mejor, pero es raro que se den de esa forma. Personalmente no sé cuál es el destino de Thor, pero no creo que me gustaría saberlo.

© MEG

Torpedo 1936
N.16

8

por Andres Accorsi

Comic-book de 36 páginas en blanco y negro, publicado por Ediciones Glénat. Octubre de 1995. Precio: 225 ptas.

A esta altura del partido, no hace falta repetir que Torpedo es uno de los mejores personajes de la década del '80, ni que la dupla Enrique Sánchez Abulí-Jordi Bernet ha pasado a la historia grande del Noveno Arte por la misma puerta que atravesaran Stan Lee y Jack Kirby, Uderzo y Goscinny, Oesterheld y Breccia, Jodorowsky y Moebius y algunos poquitos más.

Dicho todo esto, digamos que Glénat está republicando en el taquillero y económico formato de comic-book gran parte de la obra en conjunto de estos dos próceres de la historieta europea. En este número, además de un gran episodio de Torpedo (siempre macabro, siempre shockeante, siempre desopilante), se incluyen Gold Digger (una de las Historias Negras de Abulí y Bernet) y un capítulo de la saga De Vuelta a Casa, una extraña mezcla entre costumbrismo, policial y ciencia-ficción.

La pregunta es, ¿por qué ponerle menos de diez?. En mi caso, encuentro un sólo justificativo: Ya leí (ya compré) estas mismas historietas varias veces. El capítulo de Torpedo salió en Creepy y en uno de los tomos recopilatorios de Toutain; la misma editorial publicó De Vuelta a Casa como serie en Zona 84 y como álbum un tiempo después y Gold Digger salió en Puertitas y en el álbum Historias Negras, de la colección El Jueves.

Por ende -y si bien esta nueva edición me parece más un merecido homenaje que un refrito avechuchesco- me parece que poco o nada de lo que viene entre estas tapas puede sorprender al lector consuetudinario de comic europeo. Ahora, si sos de los que nunca en la vida se toparon con las criaturas de Abulí y Bernet, te pido un enorme favor: Hacé de cuenta que le puse un diez de aquellos y corré a comprar Torpedo 1936.

© Abulí/Bernet

X
n.18

4

por Lisandro Berenguer Grassi

Revista de 36 páginas a color, publicada por DC Comics. Octubre de 1995. Precio: U$ 2.25.

Había una vez un hombre llamado Frank Castle que vio cómo unos gangsters liquidaban a su familia ante sus ojos, hecho que lo volvió loco. Entonces, se compró una camiseta negra con una calavera blanca, se armó hasta los dientes y se convirtió en el Punisher, "héroe" que vence a los criminales mediante métodos tan violentos y sucios como los que ellos mismos emplean. Pero...¿qué es esto? Perdón, me confundí de comic. Empecemos de nuevo.

Había una vez un señorito rico que se vestía de negro y recorría Monterrey montado en su caballo, defendiendo a pobres, damiselas y otras yerbas de malvados delincuentes que, muchas veces, eran miembros del gobierno o las fuerzas armadas. Su marca distintiva era una zeta y...Ups! Me equivoqué nuevamente! Veamos si la tercera es la vencida:

Había una vez, en la ciudad de Arcadia, un ser (no se sabe si es humano, robot, mutante o invid) que decidió enfrentar a la corrupción y las mafias del poder para reestablecer la justicia. Vestido de pies a cabeza de negro y rojo y con una capa rotosa, marcaba a los criminales que iban a ser ejecutados con una X.

Este es el background de X. En este número, los muchachos de Dark Horse lo cruzan (a él como a sus otros héroes) con los cazadores más fieros de la galaxia, los Predators (aunque no sé dónde se ganaron ese título, si nunca vencen a nadie; Schwarzenegger reventó a uno, Danny Glover a otro, Batman a un par y siguen las firmas). El guión de Steven Grant es lineal: aparecer un Predator que está buscando al héroe de Arcadia y a unos de sus enemigos, One-Shot. Mata a los giles de turno, X comienza a buscarlo, lo encuentra y...¿adivinan qué pasa? Para colmo, los dibujos de Renoud y Pepoy son correctitos, hasta ahí.

A fuerza de ser justo, debo reconocer que, al tratarse de uno de lo esos grandes crossovers que organizan las editoriales para avechuchear, a veces es difícil meter una buena historia. Pero más allá de eso, X me parece un personaje más del montón de héroes violentos al pedo (encima la X esa me suena de algún lado...no me puedo acorar de dónde) que no contribuyen a nada, más que a chotearte unos pesos del bolsillo. Un ejemplo más de que en todos lados se cuecen habas y en todas las editoriales hay berretadas.

© Dark Horse

Zap! Comics
n.1

8

por Dr. Müle

Revista de 52 páginas en blanco y negro, editada por MayDay Comics. Septiembre 1995. Precio: $ 5.90.

Más allá del tirón de bolas que significa sospechar que el genio Robert Crumb no va a ver un peso por esta publicación de sus obras, la Zap! es una gran revista. En sus páginas podemos ver trabajos de Crumb realizados durante diferentes décadas, desde sus inicios más under-hippie-LSD hasta trabajos super-pro after-desintoxication. En Zap! se dan cita la primera aparición de Fritz el Gato y el célebre Keep On Truckin'; vemos al ídolo Mr.Natural en una de sus mejores andanzas, los infaltables "culos poroto" y a Jumpin' Jack, uno de esos personajes sacadísimos de Crumb, para meterse en los temas sexuales de un modo directo y delirante. Pero de todas formas, mejor que los comics en sí, me pareció el texto escrito por Crumb, donde cuenta cómo se inició en esa convulsionada década del sesenta, entre el Flower Power, las drogas pesadas y un matrimonio opresor a cuestas. Magnífico.

Si tomamos este número de Zap! Comics como un homenaje al maestro Crumb, sólo me queda desearle lo mejor. Ahora, considerando que es una revista que pretende avechuchear con las obras de un artista...

Las traducciones y la letras son muy buenas, así que si querés probar el comic divertido, loco, reflexivo y machista de Crumb, no dejes pasar la Zap!.

© R. Crumb

CORREO

por Andrés Accorsi

Y seguimos recibiendo muchísimas cartas. Parece que esta sección está dando sus frutos, y no puedo menos que darles las gracias a todos los que se toman el laburito de escribir para contarnos qué les parece lo que hacemos. Pero bueno, es bien sabido que estoy muy airasado en esto de responder cartas, así que vamos ya a los de este mes:

Para empezar, Matías Bonetti, de Capital, pide una mega-nota sobre Star Trek (imposible para este año, en carpeta para el que viene) y una sobre X-Files (difícil que el chancho chifle). Respecto de la nota sobre Vertigo (allá por el N.7), Matías dice que le pareció muy buena, pero que -al no presentar minuciosamente a cada uno de los personajes- la nota le parecía inaccesible y confusa para los lectores que nunca leyeron Vertigo. Mirá, Matías, la idea no era excluir ni dejar pagando a nadie. Si leés la nota con atención, vas a ver que en varias de las sub-notitas, el que escribe deja bien claro qué series están en medio de una saga y qué series están en un punto en el que resultaría fácil engancharse. O sea que, el que se interesó por algún título o algún personaje al leer las notas, sabía qué series se podía largar a leer sin necesidad de conocer toda la historia previa, y cuáles no. Tal vez no sea una gran ayuda, pero es un detalle que quisimos recalcar, precisamente para orientar a aquellos que se quisieran sumar en ese momento a la línea Vertigo. Gracias por tus felicitaciones y hasta la próxima.

Dibujo de Rubén Gauna / Rogue es © MEG

Hola, chicos:

Como prometí en mi carta anterior, continúo con el análisis de sus números, porque aún hay tela pa' cortar.

Hoy le toca a Zero Hour. Según ustedes, después de dicha saga, todos los comics de DC comienzan de cero (o lo intentan) o por lo menos, desde el N.0. Entonces, ¿qué significan todos los números que se reseñan en las distintas notas? En la Comiqueando N.1 y en la N.6 hablan de la Superman N.100, lindo número, redondito, digno de ser especial. Pero en la nota del N.3, dicen que el crossover de Zero Hour en Superman es el N.93, o sea que el número siguiente ya es parte del nuevo Universo DC, o sea Superman N.94=N.0, o sea, Superman N.100 no existe! Lo mismo pasa con Green Lantern, Flash y Hawkman... Y Aquaman! Ustedes dicen "Sus apariciones en Zero Hour no encajan del todo..." Seguro que no encajan! Si -de acuerdo al N.3- Aquaman no tiene crossover con Zero Hour! ¿Y los Outsiders? ¿Y todo lo demás?

En realidad, me importa un corno que tengan número de tapa 0, 100 o un millón. Lo que vale está adentro. Pero, como dice el Avechucho en el N.3, esto es un negocio. Debe ser bárbaro decir dentro de 40 años "Yo tengo la Superman n.0". Pero como va la cosa, creo que van a haber varios Ns 0 en ese lapso y varias Horas Cero.

Y ya que nombro a Superman, digo yo...¿para qué carajo lo mataron? ¿Para que le crezca el pelo? ¿Para que se le pare de nuevo el pito? Si recién lo están reformulando, ¿para qué lo meten en Zero Hour? ¿O no lo están reformulando? ¿Zero Hour no lo afecta porque su destino ya está trazado de antemano o no?

Y Superboy, que llega a Zero Hour con sólo 8 números, ¿va a sufrir cambios fundamentales? No! Y tampoco personajes embrionarios como Steel, Anima o Damage. ¿Y los personajes viejos? Batman va a seguir siendo Batman por más que se pongan la capa Azrael o Dick Grayson. Y Superman, el maldito, va a seguir siendo el mismo gil de siempre. Ya no le veo mucha diferencia con aquel de Wayne Boring.

Y aunque digan que la tengo con el kryptoniano, les voy a decir la verdad: Odio a Superman! Lloré de emoción al ver cómo Doomsday lo liquidaba, aunque sabía de antemano que lo iban a resucitar. Digo yo, amigos de DC, ¿no hubiera tenido mayor repercusión matarlo sin deschavar que lo iban a resucitar y hacerlo reaparecer de incógnito, en algún número de Lobo, o de Batman y un día, cuando la Tierra está a punto de ser destruída por una alianza entre Darkseid, Doomsday, Monarch, Time Trapper y Carlos Menem, hacerlo aparecer y salvar a toda la Humanidad? Este argumento choto ha-

bría andado mejor que la bosta del Funeral, el Legado y el Reinado que los avechuchos de DC nos vendieron como la saga del siglo y no fue más que la saga de la bosta de caballo, igual que Zero Hour. El único valor de un comic-book está en que los artistas pongan su talento. Un buen dibujo y un guión interesante son suficientes para que un comic-book sea bueno, sea la saga que fuere o sea Mortadelo y Filemón. Zero Hour fue barajar y dar de nuevo, pero con las mismas cartas. Hasta pronto.

Pablo Rodríguez. Tucumán.

Bueno, parece que no te gustó Zero Hour. Te aclaro que los Ns. 0 interrumpieron por un mes la numeración de las series, sin hacer que estas volvieran a empezar. En el caso de Superman, el N.0 va entre los Ns. 93 y 94, en el caso de Aquaman, entre el 2 y el 3 y así. Entiendo tus críticas a la mentalidad avechuchística con la que DC encaró toda la movida de Zero Hour, pero también tené en cuenta que no prometieron cambiar radicalmente a todos los personajes. Damage, Anima, Superboy, el propio Superman...eran personajes a los que no tenía sentido tocar. Algunos (como Aquaman, Wonder Woman y los Outsiders) llegaron a Zero Hour con tantos kilombos en sus propias series que no pudieron siquiera armar un crossover. De todos modos, lograron calzar en medio de sus sagas los n.s 0, de modo bastante convincente. En fin, sumamos uno más a la lista de los que odian a Superman y, ¿te digo la verdad? tu argumento de la alianza Darkseid-Doomsday-Monarch, etc. no está mal. Lo único que no cierra es que, al menor descuido, Menem los garca a todos y se va a jugar al golf.

Dibujo de José L. Boterberg /M es © MEG

Facundo "Abu" Velilla, de La Plata manda una carta muy copada en la que se lamenta porque Comiqueando es difícil de conseguir en su ciudad (fotocopiad y mandad los cupones de venta por correo, hatajo de llorones) y pide un espacio para historietas de lectores (tendrás que conformarte con ver publicada la que gane el Concurso), una Mesa Redonda sobre fanzines y revistas subte (imposible, pero siempre hablamos de ellas en la Agenda Arrenta) y notas sobre Mike Mignola y Frank Miller (ambas están en camino). Además felicita por la revista en general y por el Fuera de Joda del N.10 en particular. Mil gracias y volvé a escribir, Abu.

Otro amigo de La Plata, Roberto Pérez Escalá, manda una carta muy larga y con varias propuestas: Un Comic de Nunca Acabar por los lectores (no se me había ocurrido, pero debe ser bastante difícil de implementar), una encuesta (puede ser), eliminar el término "Villano" en el ranking de Anarkomix (fuimos más allá y suspendimos el ranking de Mejor Villano) y varios nombres para esta sección que, para serte sincero, no me gustan en lo más mínimo. Además, Roberto dice que, si bien está de acuerdo con la editorial del N.11, hubiera preferido un mini-poster o una hoja de encuesta en lugar de la boleta de la Lista 666. ¿Qué se le va a hacer, man? No se puede dejar conforme a todo el mundo. Aguante La Plata y sigan escribiendo!

Desde los remotos pagos de Salta escribe Juan Pablo Carbajal, el primero en pedir la nota de los Caballeros del Zodíaco que preparamos para este número. Gracias por tus elogios, Juan Pablo, y mucha suerte en tu proyecto de publicar un fanzine.

Pablo Rodríguez, de Tucumán, mandó un montón de recortes para que el Dr.Müle masacre en La Verdulería (ustedes sigan dándole manija nomás, que hasta que alguno nos haga juicio, este sacado no va a parar) y nos cuenta que su hija de 6 años se copa con los dibujos animados de X-Men y con sus comics. Además propone unos cuantos crossovers copados: Spawn vs. Corto Maltés; Predator vs. Giuseppe Bergman y Catwoman vs. Druuna (titulado Butts'n Buns) y se pregunta "¿Dónde publican los europeos si las revistas de ellos están llenas de argentinos?". Gracias, Pablo, y hasta pronto.

Ezequiel Solozábal, de Capital, fana del comic y aspirante a dibujante profesional nos manda un dibujo que publicaremos el mes que viene y nos felicita por la revista, especialmente por los reportajes y los comics de Cazador y Cybersix. Gracias!

Julián Vega, de Rosario, nos escribe felicitándonos por la revista y dice que sus secciones favoritas son Comic Clips, Historietipos y las editoriales. Bienvenido, Juli, y volvé a escribir pronto!

Varo, de Tucumán nos manda cuatro críticas, a saber:

"Crítica 1) El Comic de Nunca Acabar: Al principio

la historia estaba buena, pero terminó siendo una cagada. Crítica 2) Hasta el N.6, las tapas tuvieron buena calidad, pero de ahí en adelante fueron tapas muy chotas, como las de Perfil. Y en el N.11, un intento de mejoría. Crítica 3) Hicieron muy mal en cambiar al Cazador por Cybersix. Crítica 4) No todas las críticas son malas. La calidad de las notas es cada vez mejor! Y el Dr.Müle y Cía. deberían hacer su propia revista llamada La Verdulería".

Bueno, van las respuestas. 1) ¿Cómo "terminó"? ¿Sabés todo lo que falta para que termine el Comic de Nunca...?. 2) Si me dijeras qué tapa no te gustó y por qué, tu crítica tendría más sentido. 3) Esa crítica, así, sin ningún fundamento, no sirve para nada. 4) Sigan agrandando a este delincuente y pronto estaremos todos en graves problemas! Bueno, Varo, ponete las pilas y volvé a escribir dándole más fundamento a tus críticas. Ah! Lo de Wolverine, preguntalo en el correo de X-Men.

Dibujo de Ignacio Fernandez Paupy/ Darkseid es © DC

Mariano García, de Capital, fana de Robotech, X-Men y WildCATS, nos agradece porque "Me hicieron dejar de sentirme el único estúpido de 22 años al que aún le interesan los comics". Tranqui, fiera. Acá tenés a un estúpido de 27 contestándote tu carta y a varios salames de más de 22 laburando para que esta revista salga todos los meses. ¿Y adivina qué es lo que más nos interesa?.

Bernardo Zamichei, de Ituzaingó, felicita por el año de vida y por La Verdulería, pero nos putea por sacar a Cazador y reemplazarlo por Cybersix que, según él, "es horrible", pero no dice por qué, o sea que muy claro no lo debe tener. Además propone que, cuando se termine el Suplemento X-Men, arranquemos con los Avengers o la Justice League. Puede ser. Gracias por los elogios, Bernardo, y hasta la próxima.

José Luis Boterberg, de Córdoba, dice que le fascinan las dos secciones que incorporamos en los últimos tiempos (Fuera de Joda y Toda la Chapa) y -en un infrecuente rapto de cordura- agradece a todas las empresas que ponen publicidad en la revista ya que "si no fuera por ellos, la revista sería más cara y no habrían premios". Tenés toda la razón del mundo, José Luis. Ahora dejen esta revista y salgan corriendo a consumir los productos y servicios que se publicitan en la misma. Es una orden! Y si, pusimos "eligirá" donde debería decir "elegirá", pero vos pusiste "desepcionado" en vez de "decepcionado" y "serró" en vez de "cerró". O sea que no te alcanza la chapa para verduguearnos cuando le pifiamos a una tecla. Hasta la próxima!

Dejo para el final la carta más interesante de los últimos meses, obra de Tomás Amans, de Martínez, quien defiende a Spider-Man y a Azrael de sus detractores, dice que no le convence nuestro logo (atenti, que por ahí lo cambiamos pronto) y critica aspectos menores del diseño de la revista. Pero la parte realmente interesante de su carta dice así:

"Estimado Andrés Accorsi:

En primer lugar, quiero felicitarlos por la idea de proponer a Darkseid como candidato a presidente. Con esto quiero decir: Es realmente un buen chiste!

Ahora bien, me preocupa un tanto que los lectores (algunos) depositen en las urnas las boletas de la Lista 666. Esto significaría que quieren que su voto sea impugnado o, peor aún! que creen que realmente han votado a un postulante, al llamar al Señor de Apokolips para gobernar una república tercermundista!

Podría entender a aquel que pretendiese ser totalmente indiferente (si es que eso es posible) a uno u otro candidato y que -ya que va a dejar su futuro en manos de los otros- decidiese hacerlo "con estilo". Aún así me cabe recordar que, dadas las circunstancias de estas elecciones en que ni siquiera el voto en blanco es válido, el que se lava las manos está apoyando al que más votos obtenga. Ojo! Una cosa es mantenerse neutro y otra dejarse llevar por la corriente. Es una lástima que algunos no vean la relación entre el acto de votar y la construcción del país.

Lo que me gustaría transmitir es lo siguiente: Aunque ninguno de nosotros pueda cambiar la realidad con un simple acto (no somos superhéroes), estamos metidos en ella y, si no nos jugamos momento a momento, estamos siendo cómplices de lo que podemos evitar. Evidentemente no es fácil,

pero en eso debe consistir, presumo, el ser heroico.
Y otra cosa: El Joker debió ser candidato a vicepresidente y Lex Luthor merecía un lugar de mayor privilegio.
Cambiando de tema, no puedo evitar agregar unas líneas a la controversia Marvel/DC. Ni uno ni otro!! A la basura el comic comercial! Parece que estas editoriales no pueden juntar buenos personajes, guión y dibujos en una sóla revista; tampoco pueden evitar recurrir a la muerte y resurrección de sus personajes para aumentar las ventas, ni pasar a los personajes famosos por todos lados hasta que la gente los odie, ni comenzar una historia con un buen dibujante y terminarla con uno de tercera o de cuarta. En fin, la lista es interminable. Para muestra alcanzan estos pocos ejemplos que se me ocurren ahora y todo el mundo sabe que hay más. Me apresuro a decir que hay excepciones, pero el hecho es que la "industria" (por así decirlo) no congenia con el arte".

Bueno, antes que nada, Tomás, un placer leer una carta tan bien escrita. Ahora si, te aclaro un par de cosas. Primero, Diego y yo llevamos muchas elecciones votando impugnado "con estilo". Votamos a Homero Simpson para senador, metimos en el sobre figuritas de Batman, cachos de papel higiénico, boletas cortadas con forma de animalitos, notas con puteadas, en fin... Lo cierto es que el que vota impugnado no se está lavando las manos, ni dejando su futuro en manos de otros. El que vota impugnado está expresando su disconformidad con toda la oferta política. Está diciendo "Vengo, porque el voto es obligatorio; si no, me quedaría en casa boludeando". Es cierto que a veces uno vota impugnado sabiendo (o más bien, suponiendo) que tal vez el candidato A sea menos trucho que el B o que el C, pero pesan más la convicción de que uno merece algo más que elegir al menos choto entre A, B y C y la convicción de que uno tiene derecho a no calentarse en lo más mínimo por la política, al punto de no ir un carajo a votar cuando algún funcionario decide que hay que ir a votar.

LECTOR de COMICS
TREINTAÑERO ARGENTINO
(SUDACAS LE LUKIAIGAS)
ESPECIE EN EXTINCION
ANTEOJOS TIPO LENNON
CORTE A LO BART SIMPSON (CAPO)
GRAN OLFATO PARA ENCONTRAR REVISTAS VIEJAS Y DE GRAN VALOR Y BAJO PRECIO
EL LECTOR DE 30 POSEE LA COLECCION DE SKORPIO
TITBITS Y PIF PAF COMPLETA TAMBIEN CASI TODOS LOS TOTEM, ZONA 84, 1984 COMIX, CIMOC, CAIRO Y TODO PRATT (TODO COMPRADO USADO)
Y SIEMPRE ESTA DE BUEN "HUMOR" Y SUPER HUMOR
COTO INCIPIENTE
B DE BRECCIA CERCA DEL CORE
ROLEX PARAGUAYO
BARRIGA DE CASADO
MARTILLO DE THOR PARA DARLE MASA A LOS COMICS DE SUPERHEROES EL LECTOR DE 30 ODIA EL MAINSTREAM PORQUE NO PUEDE COMPRAR TANTOS CRUSOVERS
HEBILLA DE FIERRO
BATMAN Y LOS MUTANTES SUELEN SER EXCEPCION PERO SALL LOS BIEN DIBUJADOS. EL DE 30 ODIA LOS MALOS DIBUJANTES
ZAPATILLAS DE ZERO GALVAN
PENSAMIENTOS AVECHUCHESCOS EL DE 30 ES UN GRAN ESPECULADOR. PARA EL TIENE MAS VALOR UN NOVARO EN BUEN ESTADO QUE EL ULTIMO "SPAWN"
ESCUCHA SODA STEREO PORQUE TODO LO NUEVO ES UNA BOSTA
REMERA RELIQUIA DEL 89 SOLO LA USA PARA IR DE COMPRAS (A LAS LIBRERIAS)
COSTUMBRE: LEE EL CORREO Y LA INFORMACION ANTES QUE LAS HISTORIETAS
ESPECIALIDAD: REVOLVER MONTONES DE REVISTAS
SITIO DE CAZA: CORRIENTES Y TALCAHUANO
MANO DE MANO
LIBRO DE C F
EL DE 30 LEE LIBROS TAMBIEN
BOLSILLOS VACIOS
LUEGO DE CUMPLIR CON SUS OBLIGACIONES EL LECTOR DE 30 SE GASTA SU SUELDO EN EL PARQUE RIVADAVIA PRESAS PREFERIDAS: LOS NROS QUE LE FALTEN EN SUS COLECCIONES
Dibujo de Pablo Rodriguez

Y, a mi modo de ver, te equivocás en algo más: La relación entre el acto de votar y la construcción del país no existe. La construcción del país, la elección del destino del país, de la forma en que el país se va a gobernar, a administrar y a comportar en el ámbito internacional no está ni por asomo en manos de 34 millones de tipos. Está en manos de -con suerte- 300 tipos. Todo el resto (te lo dice alguien que estudió Ciencias Políticas) es una farsa, un cirquito para engañar giles.
Los verdaderos cómplices de lo que se podría evitar, son los políticos que intentan convencerte de que hay un verdadero sistema de representación, de que vos podés gobernar a través de ellos. Eso es infinitamente falso. Vos no podés ni gobernar ni elegir (de posta) a quien te gobierna.
Y cuando uno se convence de eso, ¿para qué mierda va a ir a votar? Y dada la obligatoriedad del voto ¿por qué aceptarla y acudir con la mejor sonrisa a optar por el menos malo? La Lista 666 surgió para ir con la mejor sonrisa a decirle a los políticos "No le creo a ninguno, me cago en todos". Si alguno que no compartiera esa postura fue y votó por Darkseid, realmente lo lamento, no era nuestra intención.
Por último, es mi obligación aclararte que varios miembros del staff de Comiqueando piensan parecido a vos y prefirieron las opciones políticas legales (me resisto a llamarlas "verdaderas") antes que la Lista 666. Pero lo definitivo, lo fundamental, lo que me deja con la tranquilidad de que la movida de Darkseid Presidente estuvo bien hecha, es tu primera frase: "Es realmente un buen chiste". Gracias y volvé a escribir.
Bueno, ahora si, es hora de despedirme y de convocarlos, cooptarlos y conminarlos a mandar cartas, dibujos, preguntas para el Oráculo, consultas para Juan Zanotto, votos para los Top Tens y el Bottom Ten y trabajos para el Concurso a Av.Forest

Garaycochea

ESCUELA DE DIBUJO

ABIERTA LA INSCRIPCION

TURNOS TARDE Y NOCHE
SABADOS DE 8 A 14 HS.

HUMORISMO Prof: Garaycochea, Ibañez, Dufour, Ferro (Prof. Invitado)	**ARTISTICO** Prof: José Marchi
CARICATURAS Prof: Jorge de los Ríos Dufour	**ILUSTRACION** Prof: Claudio Aboy
HISTORIETAS Prof: Osvaldo Viola (Oswal) Alberto Salinas	**DISEÑO GRAFICO PUBLICITARIO** Prof: Sergio SKAREK
COMPUTACION GRAFICA Prof: Miguel Todaro	**TALLER DE ANIMACION** Prof: Miguel Todaro
DIBUJO INFANTIL Prof: Goyo Mazzeo (8 a 13 años)	**TALLER DE EXPRESION PLASTICA** Profra: Ana Pili (5 a 7 años)

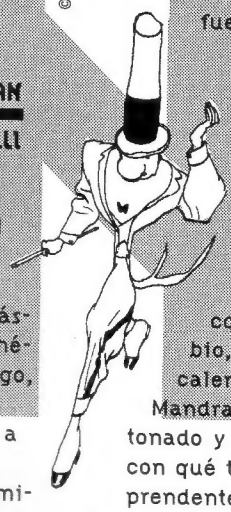
SECRETARIA DE 16 a 21 HS. VACANTES LIMITADAS

RIVADAVIA 1239 1º PISO

T.E.: 381-2895

EL ILUSTRE DESCONOCIDO

POR HERNAN BOTTICELLI



-¿Es verdad que usted lo conoció a Keko el Mago?

-¿Que si lo conocí? ¿Usted quiere saber si yo, el Patito Saubón, conocí al fantástico Keko, mago de magos, maestro de héroes, arrojado aventurero, valiente hidalgo, lanzado filibustero y fecundo en amores?

-Si, Keko...el mago, vio?. El que vive acá a dos cuadras.

-Entonces hablamos del mismo Keko. Ese miserable, guacho, reventado, desamorado, bravucón, guarango, baboso, degenerado, algo cagón y ventajero. Mire...si yo, el Patito Saubón, hablara...

-Dele nomás, Patito.

-Saubón.

-¿Sau qué?

-Olvídelo. ¿Le cuento o no?

-Ah, si! Disculpe.

-El asunto es que el mentado Keko se parecía bastante al Mandrake, el mago yanki. Galera, trajecito, bigotín, pelo engominado y hasta auto descapotable. Pero el Keko no podía ocultar cierto aire lunfa de rufián melancólico. Muchas cosas los separaban. Mandrake viajaba por todos lados y era famoso en todo el mundo; Keko rara vez salía del barrio y la gente lo tenía por un bicho raro. Las proezas de Mandrake eran aclamadas por doquier; si Keko vencía era Gardel y Lepera, ahora si perdía lo sepultaban a insultazos. Mandrake siempre andaba jovial, galante con todos, de buen talante y una sonrisa en la boca, aunque estuviera cagado en las patas. Si Keko amanecía de mal humor... agarrate Catalina! Andaba podrido y a las puteadas todo el santo día. Mandrake peleaba en pos de la justicia, el bien y las buenas costumbres. Keko lo hacía para levantarse minas. La enamorada del yanki supo ser una valiente muchacha de bella mirada y recatado vestir. La Mechita, la novia del Keko, siempre fue una alegre y tímida chica de barrio, con sus pechos apenas cubiertos por unos cilindros plateados. Al mago del norte lo ayudaban su novia, su fiel servidor negro Lothar y las fuerzas del orden. A Keko lo molestábamos continuamente su mamá Doña Teta, Mechita, el Pibe Gelatina, Koko el mastín, su galera y yo. Del Mandrake se decían cosas fuleras de su ambigua relación con el negro y musculoso Lothar. En cambio, todo el mundo consideraba a Keko un calentón y un baboso. Por último, el gran Mandrake siempre fue medio previsible, acartonado y aburrido. Pero con Keko, nunca sabías con qué te iba a salir. Y eso lo hizo siempre sorprendente y divertido.

-Faaa! ¿Y tuvo muchas aventuras, el Keko?

-No sé si fueron muchas las aventuras del mago criollo. Sí sé que fueron intensas y medio grotescas. El hombre del bigotín y el insulto fácil tuvo que liquidar a una ingrata amante que, huyendo con una de las creaciones de la galera de Keko, arrolló al simpático e histérico Bugs Bunny. Keko vengó esa muerte enviándolos a todos al fondo de un precipicio, impresionando, de paso, a la pulposa vaca Clarabella (sí, la de Disney), esposa del cornudo caballo Horacio (también de Disney), con la que vivió un tórrido y prohibido romance. Luego salvó a Mechita del acoso de su lascivo hermano, el Pibe Gelatina y su monstruoso bandoneón encantado, quienes recibieron su merecido. Enfrentó al mesmísimo Tata Dios, que mucha bola no le pasó y cuando intentó hacerse el machito con una familia de chanchos meones, terminó literalmente orinado. Amén de muchas otras peripecias que prefiero callar para no enlodar la ya chorreante trayectoria del prestidigitador del subdesarrollo.

-Ehhhh! Pero al final, usted, Patito, anda malinciando tanta porquería del pobre Keko, como si usted fuera no sé qué. A ver qué corno hace usted.

-¿Así que querés saber qué corno hago yo? Mirá, zapallo, yo llevo una vida de novela negra rantifusa, me culeo a cuanta hembra se me cruza y me encanta cagar a patadas y "vacunar" a los que me dicen "Patito"!

-No!...aay!...auch!...era una jod...agh!...No, esper...! Noo! Con el pico atrás noooooooaaaahhhhhhaia....

EL AUTOR DEL MES

© Fernando de Felipe

Fernando De Felipe nació en Zaragoza, España, allá por 1965. Su primer trabajo profesional vio la luz en 1988 dentro del Totem que publicaba Toutain: una serie de relatos cortos autoconclusivos centrados en las secuelas psicológicas de los ex-combatientes de Vietnam. Recopilado en 1989 bajo el título Nacido Salvaje, los guiones de Oscaraibar reconstruyeron historias reales, apropiándose descaradamente de diversas estructuras e íconos del arte masivo norteamericano (léase comics y cartoons). Este elemento marcó una fuerte impronta en De Felipe, cuyo grafismo fluctuaba aún entre la exacerbación cuasi caricaturesca para las personas y el realismo semifotográfico para los fondos, apoyado en una narración fuerte, de neto corte cinematográfico (no en vano De Felipe es profesor de Cine en la Facultad de Bellas Artes de Barcelona).

Para su segundo trabajo, ADN (1990, guión de Oscaraibar), De Felipe incursionó en el color con excelentes resultados. La amplia gama cromática variaba de acuerdo con las situaciones e intenciones que deambulaban por la obra. La expresión cromática le permitió a De Felipe pulir su particular estilo con S.O.U.L. (1991, guión de Jaime Vara), pero fue en su adaptación libre de El Hombre Que Ríe de Víctor Hugo (1992) donde alcanzó su madurez artística de feroz expresividad y poética descripción humana, sumadas a una puesta en página de arrebatadora belleza plástica.

A El Hombre Que Ríe le siguieron Marketing & Utopía (1993, compilado de varios comics para Zona 84) y la serialización en Comix Internacional de Museum, su obra definitiva (no superada por el Black Deker, Viñetas, 1994) que le vliera el premio a la Obra del Año en el pasado Salón del Comic de Barcelona. Fernando De Felipe, un historietista al que los argentinos recién ahora parecen estar descubriendo, es uno de los exponentes más acabados dentro de la vertiente que se ha dado en llamar "Comic de Autor" y figura fundamental de la movida europea de los '80 y '90s. Imprescindible en toda biblioteca.

AND THE WINNER IS...

Seguimos sorteando premios entre los lectores que mandan sus votos para nuestros rankings. Y pónganse las pilas, que pronto vuelven los letales shitpacks! Los premios de este mes correspondieron a: Fernando Rodríguez, de Longchamps, que se ganó un libro de Evil Ernie. Ezequiel Solozábal, de Capital, que se ganó un libro de Zero Hour. Pablo Andreeta, de Berazategui, que se ganó un libro de Superman. Federico Pazos, de Martínez y Angel Elgier, de Capital, se ganaron cada uno un pack de cinco comic-books. Todo esto se puede pasar a retirar por Gaia (Gallo 1639), a partir del 10 de Octubre. Felicitaciones a todos, y a seguir votando por los favoritos!

CROSSOVERS

Otra lista completa de los capítulos que integran una saga con crossovers. Esta vez le toca a War of the Gods (DC, 1991) y este es el listado completo y cronológico de sus crossovers:

1) War of the Gods Nº1
2) Wonder Woman Nº58
3) Superman: Man of Steel Nº3
4) Hawkworld Nº15
5) Starman Nº38
6) L.E.G.I.O.N. '91 Nº31
7) Hawk & Dove Nº28
8)Justice League America Nº55
9) Dr.Fate Nº32
10) Flash Nº55
11) Wonder Woman Nº59
12) Dr.Fate Nº33
13) War of the Gods Nº2
14)Justice League Europe Nº31
15) Batman Nº470
16) Hawkworld Nº16
17) Animal Man Nº40
18) Captain Atom Nº57
19) Wonder Woman Nº60
20) War of the Gods Nº3
21) Suicide Squad Nº58
22) The Demon Nº17
23) New Titans Nº81
24) Wonder Woman Nº61
25) War of the Gods Nº4

ANARKOMIX EL ORACULO

Cada vez más preguntas se acumulan frente al inagotable manantial de la sabiduría, el único Oráculo que responde de modo claro y conciso, no como sus nebulosos ancestros griegos. He aquí algunas respuestas.

Francisco Cane pregunta: 1) En la nota de Vertigo dice "personajes ya establecidos" y encabeza la lista Death. ¿Cómo es esto?. 2) ¿Qué números de Shade dibujó Chris Bachalo?. 3) ¿En qué mes salió el N.1 de Generation X?.

Respuestas: 1) Para cuando la línea Vertigo surgió como tal, Death era la favorita de todos los lectores de Sandman, donde aparecía hacía ya varios años. 2) Los números 1 al 13, 15 al 21, 23 al 26, 33 al 39, 42 al 47, 49 y 50. 3) Octubre de 1994.

Adrián Miceli pregunta: 1) ¿Dónde apareció por última vez Ra's Al Ghul?. 2) ¿Qué pasó con Karma después de Doom Patrol N.13?. 3) ¿Qué les pareció Hunter/Prey?. 4) ¿Dónde aparecieron Nekrodamus y El Ultimo Recreo?. 5) Aparte de Cybersix, el Husmeante, El Ultimo Recreo, El Loco Chávez, Buscavidas y El Negro Blanco, ¿qué recomiendan de Trillo que sea fácil de conseguir?. 6) ¿Hay algún juego de rol de Doom Patrol o de Suicide Squad?.

Respuestas: 1) En los Ns. 5 y 6 de Azrael. 2) Participó en la misión del Suicide Squad contra Circe, durante War of the Gods. 3) Brillante el origen de Doomsday, patética la pelea con Superman. 4) Nekrodamus apareció en Skorpio. El Ultimo Recreo, en Fierro. Ambas aparecieron, además, en revistas europeas. 5) Borderline, Merdichevsky y Cosecha Verde. 6) Sí. De Doom Patrol hay un Sourcebook y una aventura (Moonshot) que se editaron juntos. Del Squad hay una aventura (Operation: Atlantis) y el Belle Reve Sourcebook, editados por separado.

Esteban Rivero pregunta: 1) ¿Me podrían dar la fecha de portada exacta de los siguientes comics?: Doom Patrol N.1, Hellblazer N.1, Animal Man N.1, Sandman N.1, Shade N.1, Legends of Dark Knight N.1, Shadow of the Bat N.1, Demon N.1, Deathstroke N.1, Superman: Man of Steel N.1, Power of Shazam N.1 y Impulse N.1. 2) ¿A partir de qué número comenzaron a llevar el logo de Vertigo las series Doom Patrol, Hellblazer, Swamp Thing, Animal Man, Sandman y Shade?. 3) ¿En que número Saga of the Swamp Thing pasa a ser Swamp Thing a secas?. 4) Tras Zero Hour, ¿se pueden considerar fuera de continuidad las sagas Total Chaos y la de la muerte de Superboy?.

Respuestas: 1) Van en orden: Octubre 1987; Enero 1988; Septiembre 1988; Enero 1989; Julio 1990; Noviembre 1989; Junio 1992; Julio 1990; Agosto 1991; Julio 1991; Marzo 1995; Abril 1995. 2) De nuevo van en orden: N.64; N.63; N.129; N.57; N.47; N.33. 3) En el N.45. 4) Total Chaos quedó en la nueva continuidad. La Muerte de Superboy no.

José Luis Boterberg pregunta: 1) ¿Cuántos años tiene Frank Miller?. 2) ¿En qué momento Azrael empezó a usar el casco que aparece en la pag.17 de la Comiqueando N.10?. 3) Tras la muerte de Superman, ¿como hizo Booster Gold para conseguir otro traje?. 4) ¿Qué sucede en Rupturas y qué personajes intervienen?. 5) ¿A causa de qué se formó la Justice League Task Force?. 6) ¿Qué pasó con Maxwell Lord y Catherine Cobert de Rupturas en adelante?. 7) ¿Qué pasó con la madre de Tim Drake?.

Respuestas: 1) 38. 2) En Shadow of the Bat N.25. 3) Blue Beetle le construyó una armadura. 4) En Rupturas se disuelven la LJE y la LJI. La lista de personajes es demasiado larga. 5) Fue una decisión del gobierno americano. 6) Maxwell Lord siguió apareciendo hasta su supuesta muerte, ocurrida el año pasado. Catherine Cobert aparece actualmente en Extreme Justice. 7) La mató el Obeah Man en Haití.

Pablo Rodríguez pregunta: 1) ¿Cable y Stryfe son hermanos o 2versiones de la misma persona?. 2) ¿Qué relación hay entre Cable y Apocalypse?. 3) ¿X-Men 2099 sigue la continuidad del presente?. 4) ¿Hay más Weapon-X además de la de Barry Windsor-Smith?. 5) ¿Con cuánta anticipación trabajan los autores yankis?.

Respuestas: 1) Uno es el clon del otro. 2) Ninguna. 3) Son personajes totalmente distintos pero forman parte de la continuidad del Universo Marvel. 4) Están los cuatro números que reemplazaron a la revista Wolverine durante los meses del Alter-X. 5) Por lo general, de cuatro a seis meses.

NO! LA FIESTA DE CUMPLEAÑOS NO!

Seguimos festejando más y más cumpleaños de nuestros artistas favoritos. Como siempre, no decimos cuántos cumplen, para no mandarlos en cana. Y que cumplan muchos más!

1/10: Richard Corben.
2/10: Ricardo Barreiro.
3/10: Rubén Meriggi y Rob Liefeld.
4/10: Chris Warner.
6/10: Adam Kubert.
7/10: Pez, Howard Chaykin y Enki Bilal.
8/10: Harvey Pekar.
9/10: Claudio Spósito, Jim Starlin y Matt Wagner.
10/10: Walter Slavich, Gary Frank y Silvio Cadelo.
11/10: Joe Simon y Sergio Toppi.
12/10: Rudy y Serge Clerc.
15/10: Andrés Cascioli, Cam Kennedy y Alfons Figueras.
16/10: Joe Sinnott y Bob Hall.
17/10: Jerry Siegel.
19/10: Mike Manley.
20/10: Len Kaminsky y Nikita Mandryka.
21/10: Esteban Podetti, Rags Morales, Tom Morgan y Geoff Darrow.
22/10: Steven Grant.
25/10: June Brigman y Bob Kane.
26/10: Francisco Solano López.
27/10: Berni Wrightson.
28/10: Sol Rac y Jim Valentino.
30/10: P.Craig Russell.
31/10: Jean-Luc Fromental.

ARKOMIX TOP TENS

Más novedades para los Top Tens: Como ya estamos hartos de que todo el mundo vote a Batman en el ranking de Mejor Personaje, lo vamos a suspender. Esto no significa que tengan que dejar de mandar votos para este ranking, sino simplemente que lo vamos a dejar de publicar. ¿Con cuál se reemplazará?, dirán ustedes. Con el más pedido por los lectores, el ranking de Mejor Personaje Argentino. Decídanse por su favorito y mándennos ya sus votos, así estrenamos ranking nuevo para el N.17. La dirección es la de siempre: Av.Forest 536, piso 8, of.43, Capital Federal (1427). El que no vota, pierde!

MEJOR ARTISTA INTEGRAL

1) FRANK MILLER (Sin City)
2) John Byrne (Wonder Woman)
3) Mike Mignola (Hellboy)
4) Keith Giffen (Punx)
5) Erik Larsen (Savage Dragon)
6) Peter Bagge (Hate)
7) George Pérez (preparando Gladiator)
8) Mike Allred (Madman)
9) Matt Wagner (Grendel)
10) Jeff Smith (Bone)

© Frank Miller

DIBUJANTE ARGENTINO

© Alcatena

1) QUIQUE ALCATENA (Conan)
2) Leonardo Manco (descansando)
3) Carlos Meglia (Cybersix, Irish Coffee)
4) Los Cazadores (Lucas, Ramírez y Cascioli)
5) Enrique Breccia (Los Días del Gitano)
6) Cacho Mandrafina (Los Fratelli Centobucchi)
7) Juan Zanotto (Starlight)
8) Horacio Altuna (El Nene Montanaro)
9) Eduardo Risso (Ay, Jalisco!)
10) Ariel Olivetti (The Last Avengers Story)

MEJOR GRUPO

© MEG

1) X-MEN (Marvel)
2) Justice League (DC)
3) Next Men (Dark Horse)
4) Legion of Superheroes (DC)
5) Generation X (Marvel)
6) New Titans (DC)
7) Outsiders (DC)
8) WildCATS (Image)
9) Freak Force (Image)
10) Blood Syndicate (Milestone/DC)

MEJOR PERRA

1) ROGUE (Marvel)
2) Cybersix (Meridiana/ Comiqueando)
3) Wonder Woman (DC)
4) Miel (Milo Manara)
5) Vampirella (Harris)
6) Catwoman (DC)
7) Glory (Image)
8) Storm (Marvel)
9) Fairchild (Image)
10) Lady Death (Chaos)

© MEG

"Me cuesta escribir protagonistas que me superen en calidad moral. Me gusta pensar que mis personajes actúan como la gente común y que son tan morales o inmorales como yo".
Howard Chaykin.

"Cuando empecé a trabajar como dibujante, mi intención era ser un buen artista, conocido y tener dinero. En cierta manera, eso lo encontré, pero encontré algo más, que fue el encuentro con el mundo espiritual, la búsqueda de un conocimiento mejor de la vida, de mí mismo y de la magia".
Moebius.

"Gracias a editoriales como Dark Horse y Fantagraphics y al material de Vertigo, las cosas están cambiando. Creo que el futuro, o por lo menos la próxima movida, de la industria del comic es la variedad".
Ted McKeever.

"Es cierto que el editor no es un artista, que lo que tiene que ver es el negocio, pero también debe tener visión de futuro, capacidad y creatividad. Acá los editores son nulos por completo, van a la guita y se dedican al curro".
Jorge Zaffino.